NeoTOKYO 39

School Rumble + Akira + Kiss & Never Cry

AKIRA Um dos maiores clássicos de todos os tempos!

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

School Rumble
Uma Comédia Romântica diferente...

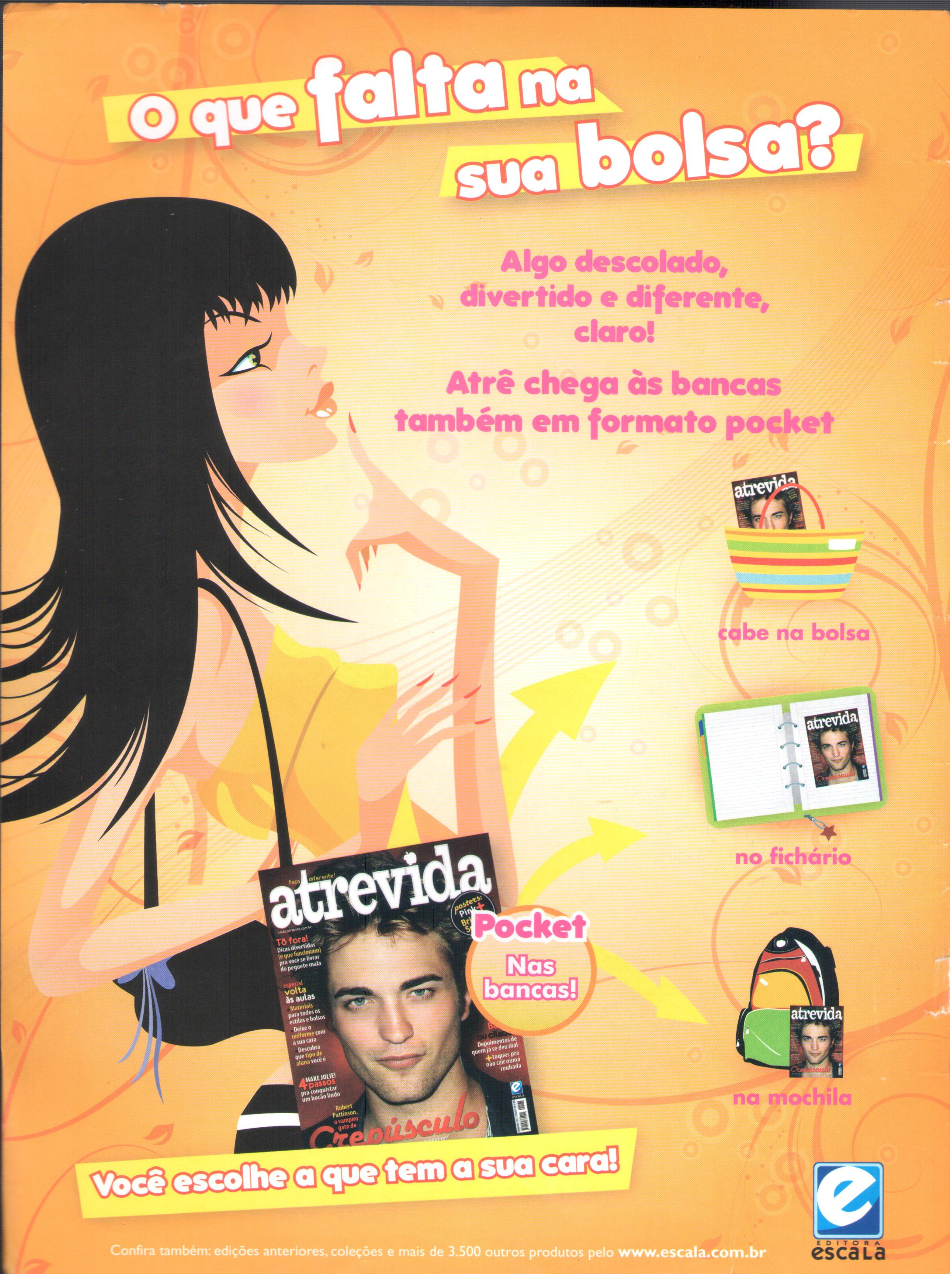
Animês
As primeiras séries no Brasil

AKB48
48 garotas numa só banda!

NARUTO

Os Três Ninjas Lendários
Orochimaru, Jiraya e Tsunade

EDITORA escala
NÚMERO 39 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784


atrevida
Pocket
Nas bancas!
Tô fora!
especial volta às aulas
Crepúsculo
cabe na bolsa
no fichário
na mochila

O que falta na sua bolsa?

Algo descolado, divertido e diferente, claro!

Atrê chega às bancas também em formato pocket

Você escolhe a que tem a sua cara!

Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br**

EDITORA ESCALA

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 39, ISSN 1809-1784

Editora Escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:**Mariana Gois

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: +55 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

Sempre uma boa surpresa!

Nesta NT temos várias matérias especiais para vocês, tenho certeza de que todos irão adorar. Para começar, trazemos um especial caprichadíssimo sobre o clássico Akira – uma das séries que ajudaram a popularizar animês e mangás. Para os fãs de uma boa comédia, com pitadas de romance, trazemos o hilário School Rumble, uma série totalmente sem noção.

Ainda tem mais, os fãs de Naruto poderão conferir um supertexto com as biografias completas dos Três Ninjas Lendários, a matéria está imperdível. Tem ainda os primeiros animês que passaram por terras brazucas, o show da banda MEMORAL, nossas seções fixas que vocês tanto adoram e muito mais!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
Com uma história cheia de mistérios, intrigante e totalmente sinistra, Serial Experiments Lain (ou simplesmente Lain) cativou o público que corre atrás das séries com tramas mais adultas e com temas polêmicos. **NT 38!**

NEGIMA
Depois das oito garotas principais de Love Hina, o autor enlouqueceu de vez e colocou 31 garotas em seu novo mangá, e ainda misturou magia nisso tudo. Confira Mahou Sensei Negima (ou Negima – Magister Negi Magi), o maior mangá de Ken Akamatsu. Na **NT 38**!

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Transportai um punhado de terra todos os dias e fareis uma montanha." Confúcio

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque).
Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

EDITORA
escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

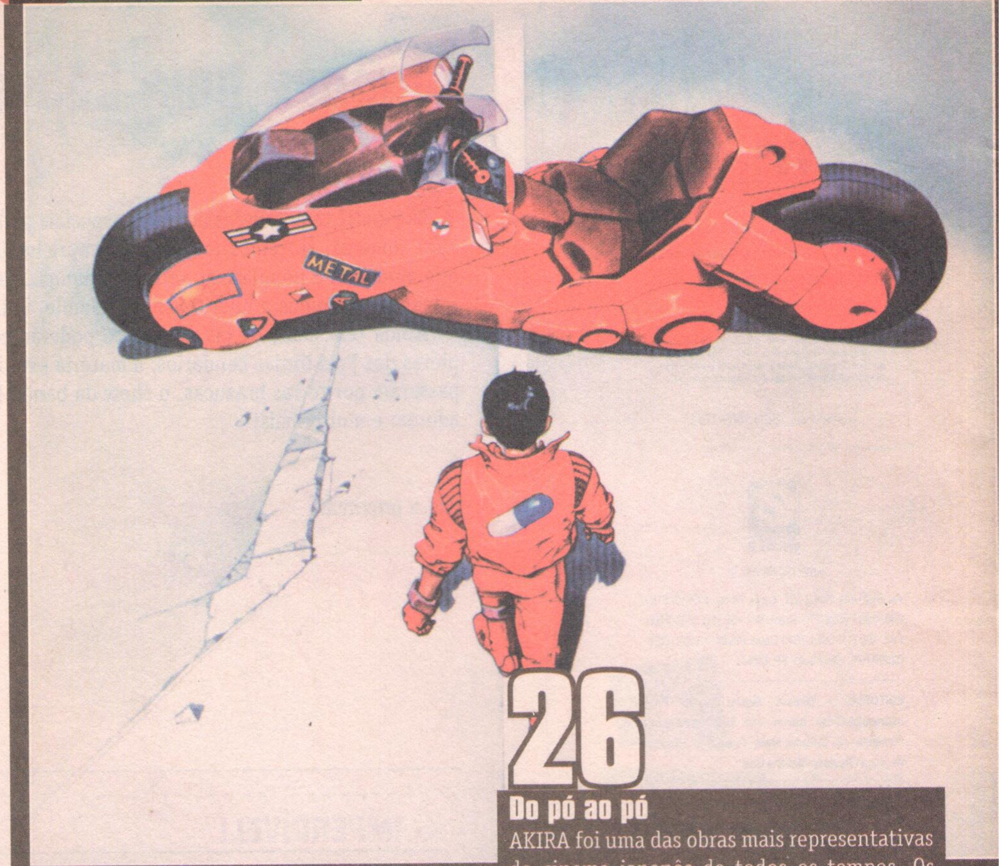
Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
Rua Antônio Vera Cruz, 454
Casa Verde - CEP 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estudio@operagraphica.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice >>>>>



26

Do pó ao pó

AKIRA foi uma das obras mais representativas do cinema japonês de todos os tempos. Os paradoxos dessa obra a fazem densa e leve, sombria e sublime, sendo, não restam dúvidas, um dos melhores filmes de animação da História. Saiba por que.

48 - School Rumble

Um triângulo amoroso "diferente"!

56 - J-Rock ou simplesmente Rock:

MONORAL no Brasil

12 - Os primeiros animês que passaram no Brasil

Conheça os animês exibidos no Brasil nas décadas de 60 e 70!
Homem de Aço, Oitavo Homem, Visitantes do Espaço, Tarô Kid, Samurai Kid, Speed Racer, Pinocchio, Fantomas, Kimba, Super Dínamo, Cyborg 009 e muitos outros.

22 - Kiss & Never Cry

Michiru é uma jovem promessa da patinação artística japonesa, aplicada nos treinamentos. Ela é incapaz de desistir, chegando a se lesionar por conta do seu empenho. Toda essa dedicação, entretanto, é uma compensação para um grande trauma do passado.

36 - OS TRÊS NINJAS LENDÁRIOS

Conheçam um pouco sobre os famosos sannins da Vila da Folha, os ninjas que são os mais indicados para serem Hokage!

08 – Fan Gallery
10 – Mural
60 – Coleção
61 – Model Sheet
62 – Curiosidades
64 – Ensino Básico NT
66 – Mural
67 – Play (Letra)
68 – Play
70 – Live Action
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP
80 – Nippon
82 – Ronins

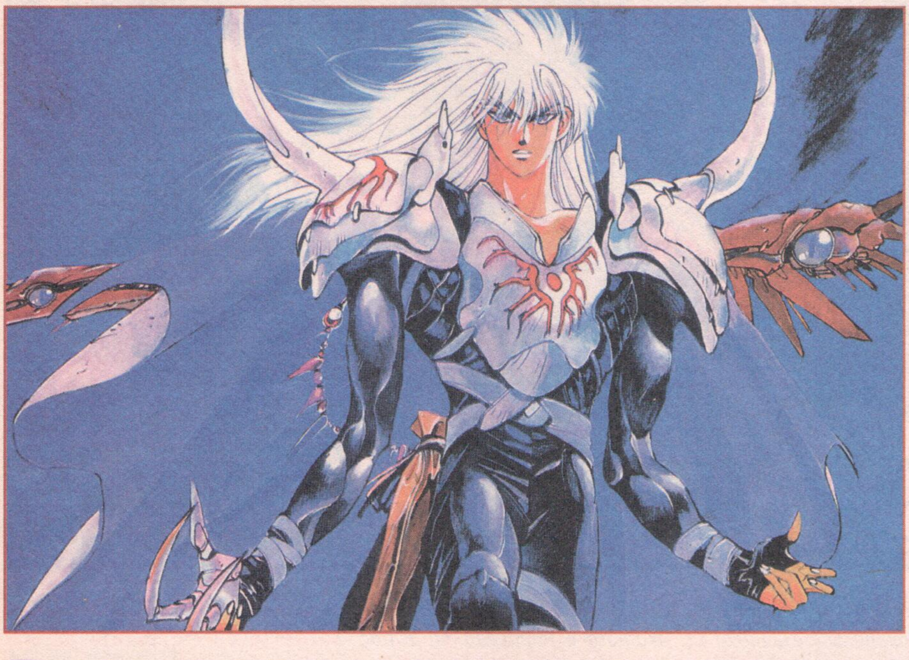
Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Por Divulgação

www. Anime Pró .com.br

Anime Pró *Insider*

O retorno de Bastard!



Para deter a "Negatogênese" planejada pelos demônios, todos os seres da Terra se uniram na chamada "Organização das Raças Unidas". Nela estão presentes algumas das principais personalidades dentre os humanos, como o príncipe dragão Lars, que já lutou contra o Destruidor das Trevas e a princesa Sheera. Ao mesmo tempo, a batalha entre Dark Schneider e Uriel, arquitetada pelo Regente Demoníaco Belzebu para obter sucesso em seu plano, continua cada vez mais feroz. O serafim havia perdido Amrael, a irmã que ele mais amava. Com isso, Uriel sofreu a Queda e obteve o seu Augoeides. D. S. se funde ao Dragão Guerreiro, a arma suprema desenvolvida pela humanidade para enfrentar o anjo caído. E, nesse confronto sem precedentes, Uriel se mostra incapaz de controlar sua força e começa a se autodestruir. Enquanto isso, um novo messias está a caminho. Qual será o desfecho da luta que decidirá o destino da Terra?

O lançamento de Bastard!! 24 e 25 no Brasil dá continuidade à cronologia do mangá, que foi retomada no Japão após um hiato de dois anos. Entretanto, a nova pausa nas publicações nipônicas significa que a JBC continua empatada com o Japão, à espera do lançamento de novos volumes no arquipélago, ainda sem previsão para acontecer.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

7dias
BONITA aos 20, 30, 40, 50, 60 anos
DIETA da Ressaca
ENXUGUE 2KG EM 1 SEMANA
Bella NOIVA
73 VESTIDOS
LIFESTYLE CARIOCA
festaviva
Tropical Chique
Cores vivas e vibrantes com o frescor do verão

Seu jeito.
Sua revista.

Nas bancas!

Confira também:
edições anteriores, coleções e mais de 3.500 produtos pelo
www.escala.com.br

EDITORA escala

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

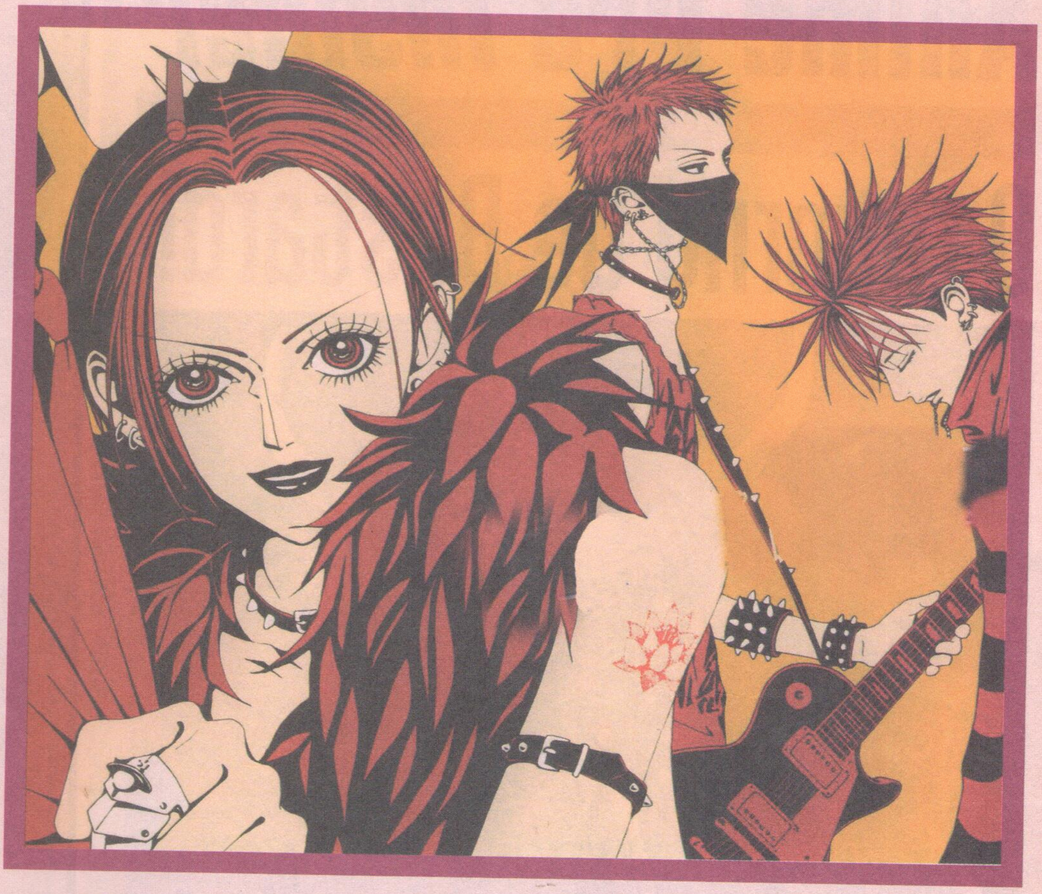
NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

ALGUMAS MATÉRIAS

Olá pessoal da NT! É a 1ª vez que escrevo pra vocês e quero dizer que adoro a revista. Gostaria que fizessem uma matéria especial sobre o preconceito contra os otakus e também matérias sobre os animês Chrno Crusade (minha paixão), Planet Survival, Hell Girl e Nana. Sou uma nova leitora, mas logo na primeira edição que comprei fiquei fã.

Camila Ferreira

Oi Camila, tudo bem? Olha que sorte, né? Primeira vez que escreve e já teve sua cartinha publicada. Muito obrigado pela sua mensagem, o pessoal aqui na redação adora ver que nossos leitores estão curtindo nosso trabalho. Sobre seus pedidos, essas séries logo pintarão nas páginas da NT, já um artigo sobre o preconceito contra fãs, isso exigirá um estudo mais aprofundado, mas, sinceramente, não acredito que isso exista. O que pode ser são algumas pessoas que olham com certa surpresa essa nova mania!



FULLMETAL ALCHEMIST, D.GRAY-MAN E MAIS!

Oi Neo Tokyo! Queria agradecer pelo ótimo trabalho que tem realizado todo esse tempo e pedir um favor a vocês: acreditem ou não, não é uma matéria especial sobre algum animê, afinal, quase todas as minhas séries favoritas já foram focalizadas na NT. Queria muitas imagens duplas de FullMetal Alchemist, D.Gray-Man, Bleach, Death Note e Cavaleiros do Zodíaco. Queria também que divulgassem meu email para quem quiser se corresponder comigo sobre os mesmos. Um grande abraço, e mais uma vez obrigada!

Izabela Amorim - iza-amorim@hotmail.com

Fala Izabela, tudo certinho? Nós é que temos que agradecer você e todos os leitores por acompanharem nosso trabalho. Sobre divulgar seu endereço eletrônico, ele está no final da resposta, tudo certo? Agora é esperar a galera entrar em contato com você. Já sobre seu outro pedido, ficar tranquila que vamos fazer o máximo para atender.

ELFEN LIED

Olá pessoal da NT! Gostaria de parabenizar vocês, a NT está ÓTIMA! Embora eu tenha lido poucos exemplares, gostaria de saber se vocês já publicaram alguma matéria sobre Elfen Lied. Caso a resposta seja negativa, por favor, escrevam uma megamatéria.

Nanderson Araújo Andrade

Oi Nanderson, apesar dos pedidos, ainda não publicamos nada sobre a ótima série criada por Lynn Okamoto e publicada na Young Jump (a mesma de Gantz). Mas pode ter certeza que já está em nossos planos. Realmente, a popularidade da série é muito grande entre os leitores da Neo e vamos preparar algo bem bacana, comentando tanto a versão animada quanto a versão mangá.

MATÉRIA

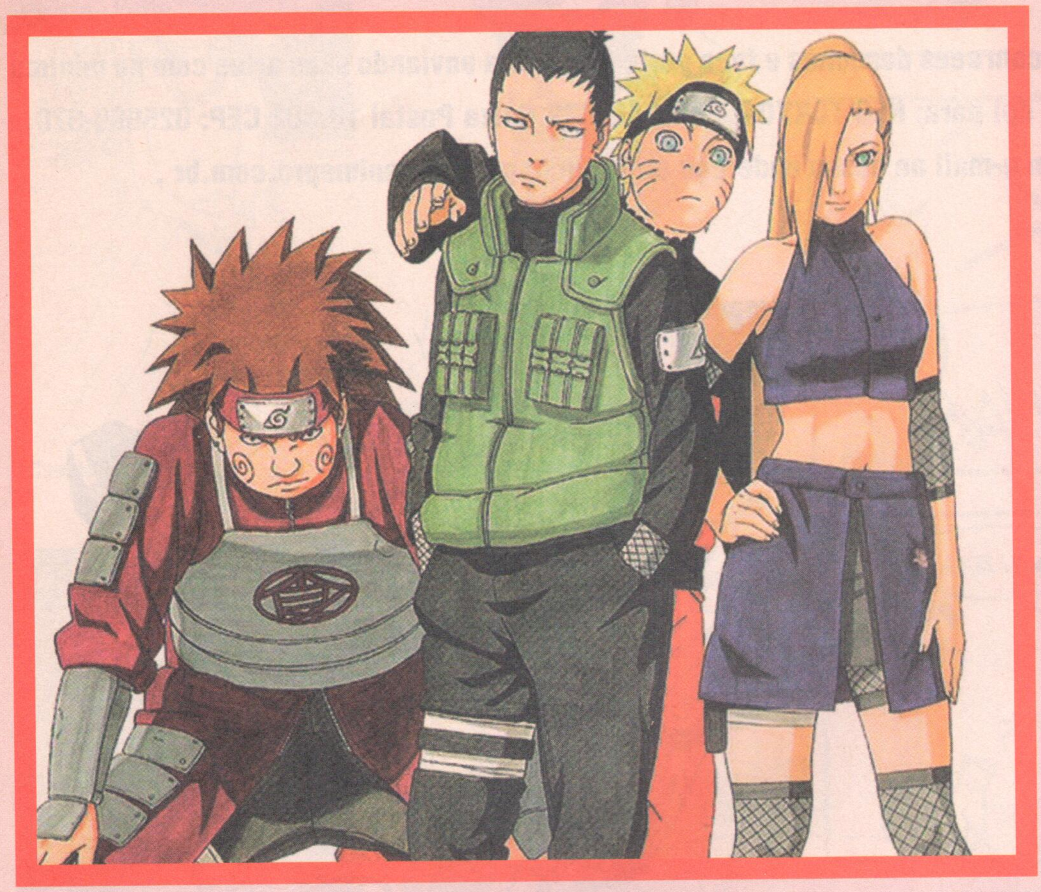
Olá, meu nome é Cristiane, tenho 16 anos, moro em São Paulo e adoro a Neo Tokyo. Sempre que posso, compro a revista. Por isso, como leitora da NT e fã de uma banda coreana chamada TVXQ!, peço que vocês façam uma matéria sobre eles. Pode ser na seção Play, que tem mais a ver com o que estou pedindo, né? Eles já fizeram músicas de abertura e encerramento para o animê One Piece, portanto têm relação com o assunto real da revista. Mas sinceramente, eu preferiria uma matéria maior do que esta seção permite. Tenho certeza que seria muito interessante para leitores e fãs deles. Agradeceria muito, muito, muito, muito se vocês atendessem meu pedido. Obrigada pela atenção!!!!

Cristiane Sayuri

Oi Cris, seu pedido chegou em boa hora, viu? Essa banda vem ganhando grande popularidade entre os fãs de animês e mangás (provavelmente por causa das músicas presentes em algumas séries) e com muita razão, o trabalho é ótimo e já estamos pensando em como fazer algo bem completo.

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942



Normalmente, textos sobre bandas exigem um estudo bem abrangente e, por isso, talvez demore um pouco para o TVXQ aparecer por aqui, mas pode aguardar pois o fato de não ser um pedido isolado (recebemos já muitas cartas com o mesmo pedido) nos estimula a agilizar a matéria.

CAIXA POSTAL

Olá!! Meu nome é Daniel, fiz 16 anos recentemente e comecei a comprar a revista há pouco tempo (tenho cerca de seis edições). Adorei mesmo a revista, principalmente as seções Live Action e Play. Desejo que continuem assim e que cresça o número de leitores! Bjão.

Daniel Lopes Dias - Novo Gama/GO

Grande Daniel, é sempre bom ver (no caso ler, né?) que mesmo sendo publicada há alguns anos, a NT continua criando novos leitores, que consequentemente mostram a revista para amigos, ou seja, além de possuir uma base bacana de leitores fixos, estamos sempre conseguindo trazer para o nosso lado novos amigos e amigas. Sobre as seções que você gosta, provavelmente elas ganharão mais espaço este ano, atendendo aos pedidos de muitos leitores, mas isso tudo será estudado e implantado aos poucos. Até a próxima!

PEDIDOS!

Oi gente tudo bem? Gosto muito desta revista, é a melhor revista que eu já li sobre o assunto. Adoro a série Naruto e por isso acompanho todas as reportagens sobre ele. Gostaria que vocês fizessem uma matéria especial sobre Utena, quero saber mais sobre esse shoujo. Aliás, fiquei muito feliz ao saber que vocês fizeram uma matéria especial sobre Masashi Kishimoto. Feliz 2009 NT!

Laise Santos

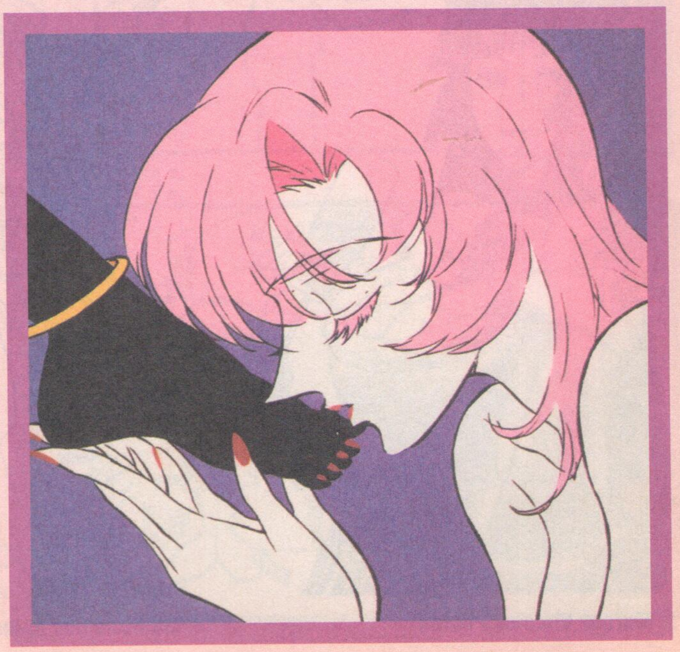
Oi Laise, em relação a Utena, já publicamos uma matéria especial sobre a série que foi escrita pela Valéria Fernandes, ficou bem completa. Mas nada impede que Utena volte a aparecer nas páginas da Neo em novas oportunidades, tudo bem? Sobre Naruto, nem há muito mais o que falar, tanto o animê quanto o mangá são uma febre por aqui e pelo mundo e até por essa demanda de pedidos, o ninja mais famoso da atualidade marca presença com grande destaque na NT. Pode ficar tranquila que vamos fazer sempre o possível para atender os pedidos de nossos queridos leitores.

DICAS PARA A NEO TOKYO

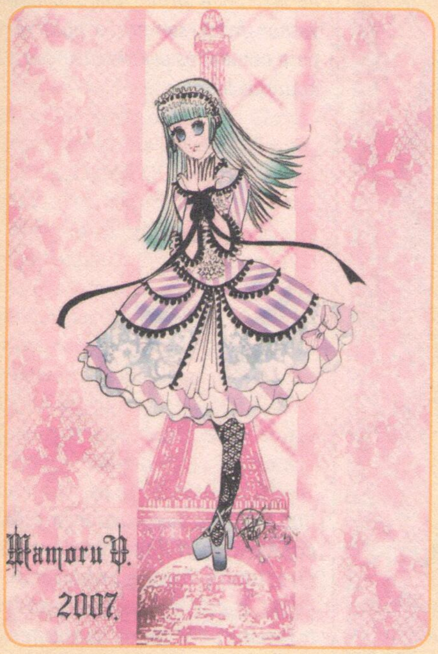
Olá, me chamo Thiago e tenho 8 anos. Sou um novo fã da Neo Tokyo e adorei ler a revista, adoro Naruto e queria dar uma dica, gostaria muito que vocês fizessem novas matérias sobre Naruto Shippuden, acho que venderiam muito mais, mas não parem de fazer matérias sobre o Naruto na época em que ele era mais jovem, também

Thiago Panariello – Osasco/SP

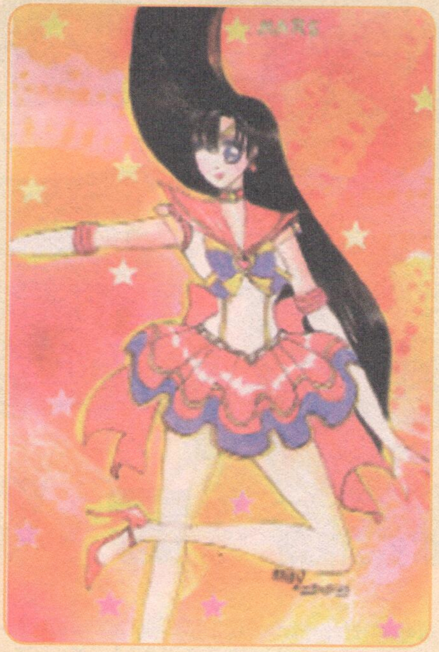
Que bacana! Tão novo e já é fã da Neo Tokyo? Tomara que você vire um fiel companheiro da gente e nos ajude, divulgando a revista para todos os colegas. Combinado? Em relação ao seu pedido, pode ficar sossegado que Naruto tem cadeira cativa aqui na NT, viu? (pelas razões já explicadas na carta anterior). Grande Abraço!



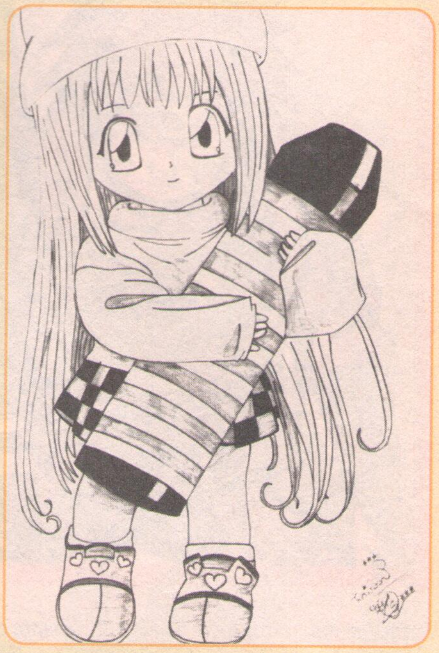
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



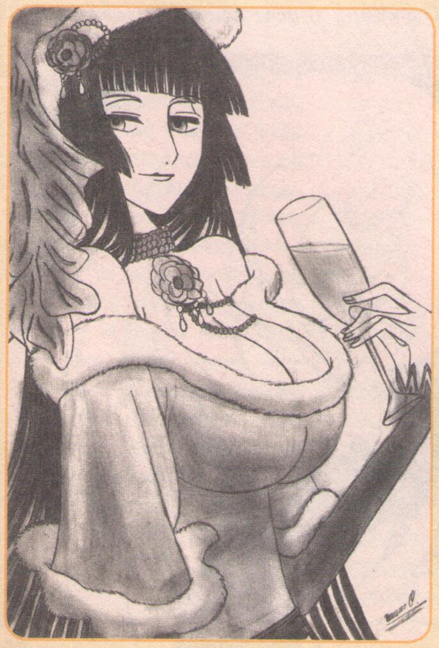
Victor Hugo



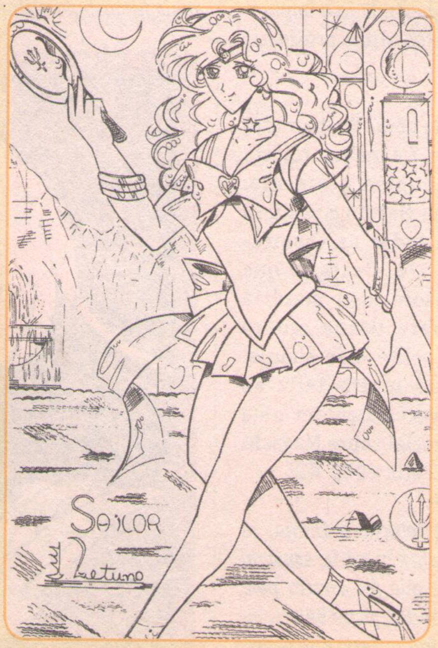
Victor Hugo



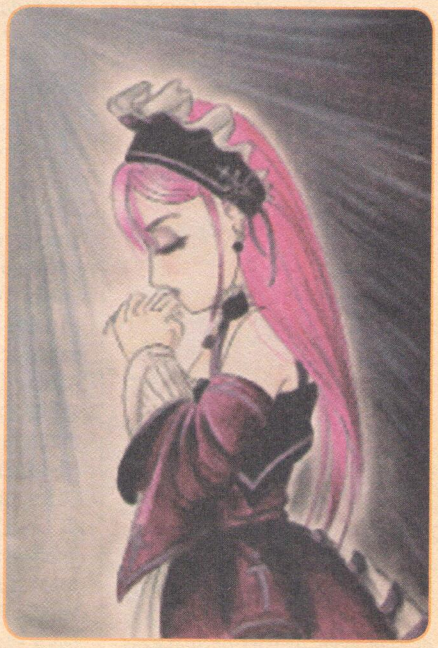
Raissa Martins Idalgo e Si



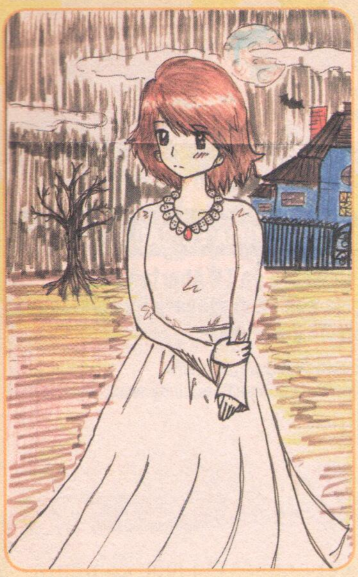
Marcus Vinicius Pontes



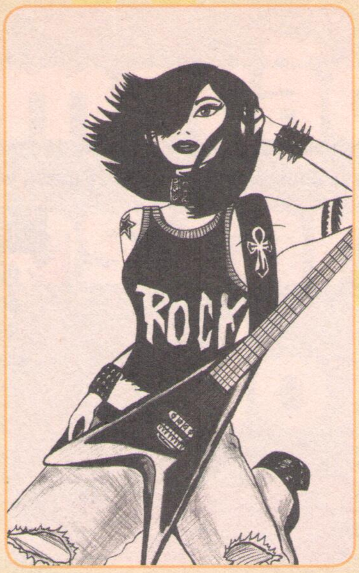
Maurício dos Anjos da Lapa



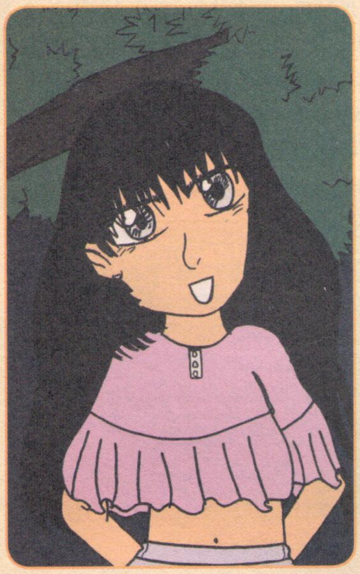
Willian Andrade



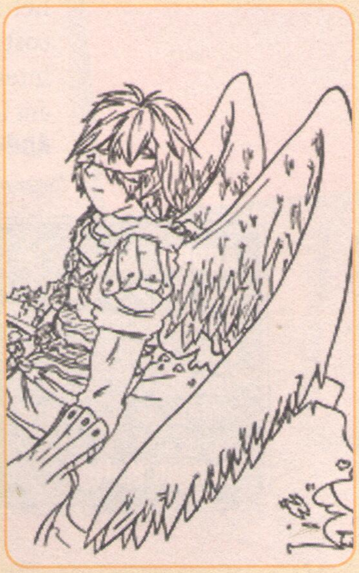
Camila Wanderley



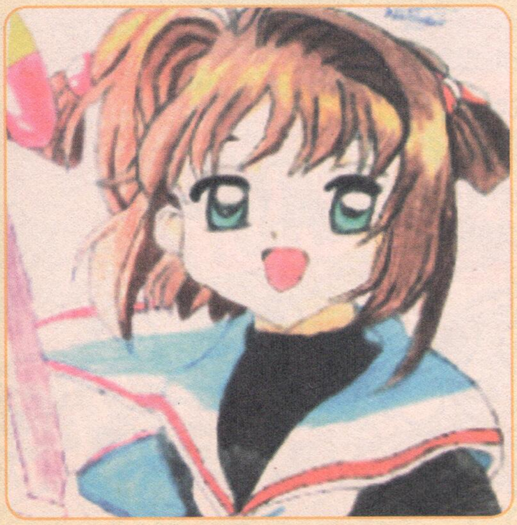
Diego Lucas Leal Parreiras



Mariana Angelo



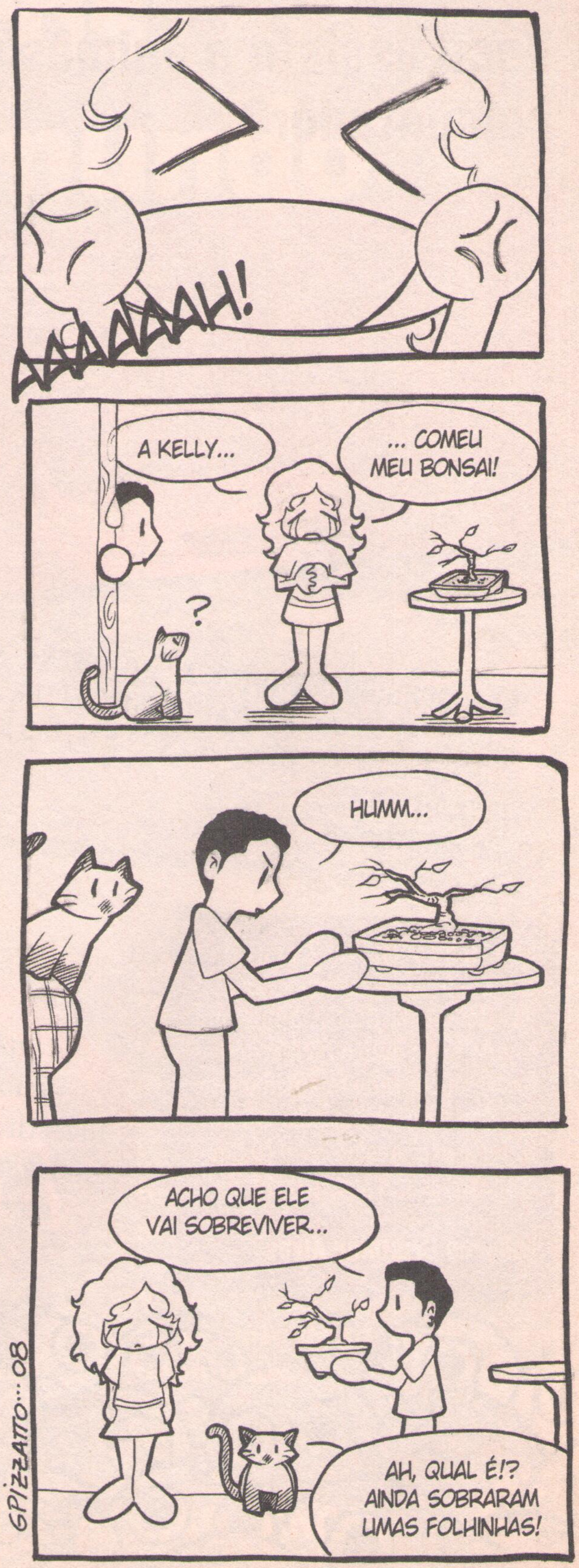
Victor de Paula Gonçalves



Willian de Souza Cardoso

KELLY EM "BONSAI"

BY GISELA PIZZATTO



AAAAAAAH!
A KELLY...
... COMEU MEU BONSAI!
?
HUMM...
ACHO QUE ELE VAI SOBREVIVER...
AH, QUAL É!? AINDA SOBRARAM UMAS FOLHINHAS!
GPIZZATTO... 08

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Qual emissora da TV Aberta você acredita que se destacará na exibição de animês em 2009?

>> **FÓRUM: www.animepro.com.br/fo**
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Você assiste a animês no computador?

NÃO SOU muito fã de assistir a animês pelo meu computador, mas diante das circunstâncias atuais, em que as séries japonesas não chegam a nossas TVs, essa na verdade vira a única opção para quem gosta de assistir a animês. Sem contar que com o tempo corrido por causa dos estudos e do trabalho, pelo computador posso controlar melhor meu tempo e assistir a mais coisas de uma única vez, sem ficar preso à programação de emissoras ou na espera dos lançamentos em DVDs.
Luiz T. de Lima

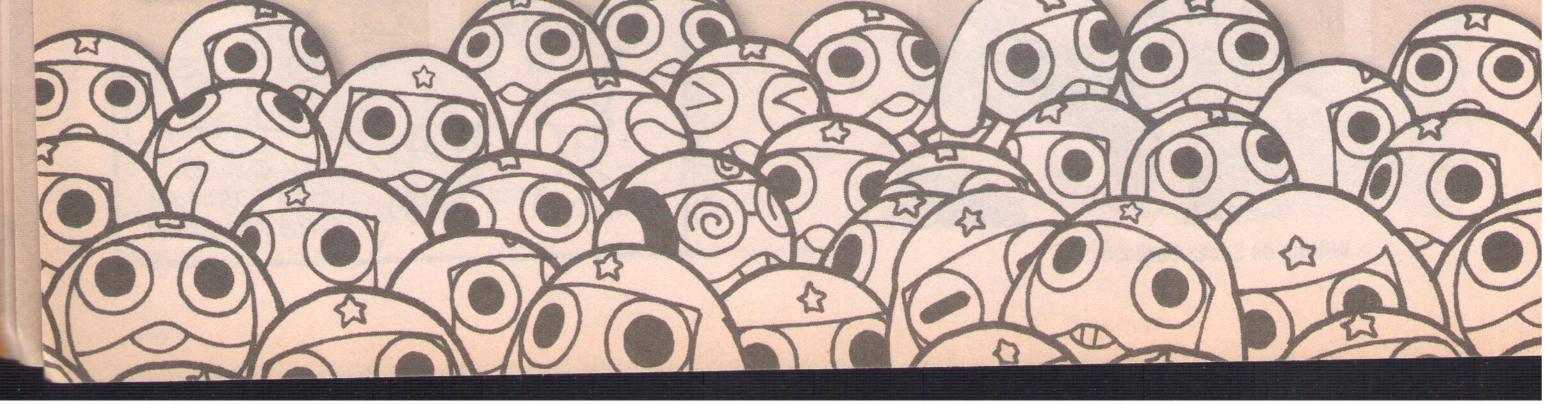
ADORO ver animês em meu computador, até porque, pelo menos em casa, o monitor é maior que a televisão... hehe. Normalmente não tenho o costume de ver séries baixadas pela internet, apenas os DVDs que compro em lojas do ramo.
Andréia Marques

NÃO CONSIGO ASSISTIR A ANIMÊS NO MEU COMPUTADOR. ALIÁS, MAL CONSIGO LIGAR MEU COMPUTADOR -_-. NEM O BLOCO DE NOTAS RODA DIREITO NELE.
Thiago Mendes

ADORO assistir a animês no computador, pois sou um nerd declarado e não saio da frente do PC. Principalmente em época de férias quando eu tenho mais tempo. Tenho um HD no qual deixo apenas animês que já assisti e um outro em que deixo em ordem as séries que ainda pretendo ver e que já fui realizando o download.
Rubens Mattos

SIM, acho o jeito mais prático de acompanhar as últimas novidades do Japão. Graças à internet rápida ficou muito fácil acompanhar uma grande quantidade de animês. Sou viciada em computador e até mesmo os DVDs que compro acabo assistindo nele também.
Tamires Cristhine Alves

NÃO TENHO o costume porque não gosto de assistir a coisas pelo computador, acho a tela muito pequena (não tenho dinheiro para investir em monitor novo) e prefiro o conforto de assistir às séries que eu gosto deitado. Normalmente faço o download de séries recentes, mas acabo gravando em DVD para poder assistir na TV depois.
Anderson Britto Fonseca



SUPERCOMPARATIVO DE HATCHES
VEJA QUAL DELES CABE NO SEU BOLSO
CAR AND DRIVER
14
ACELERAMOS O FORD GT 40 AMERICAR, UM CLÁSSICO DAS PISTAS FABRICADO EM SÃO PAULO
TESTE COMPARATIVO
ATROPELOU!
NOVO CAPTIVA 2.4 DEIXA TUCSON E CR-V PARA TRÁS
E mais:
BUGATTI VEYRON
CIVIC 2010
MUSTANG GT
C4 PICASSO
CHRYSLER 300C
NISSAN FRONTIER
RENAULT SYMBOL
PODER ALEMÃO: 12 CARROS • 5186 CV • 52
CAR AND DRIVE
13
IMPRESSÕES: O NOVO SAMURAI NISSAN 370Z
COMPARATIVO: GOLF GT x VECTRA GT AUTOMÁTICOS
APROVEITE A CRISE!
HORES CARROS DE

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a **CAR AND DRIVER** conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

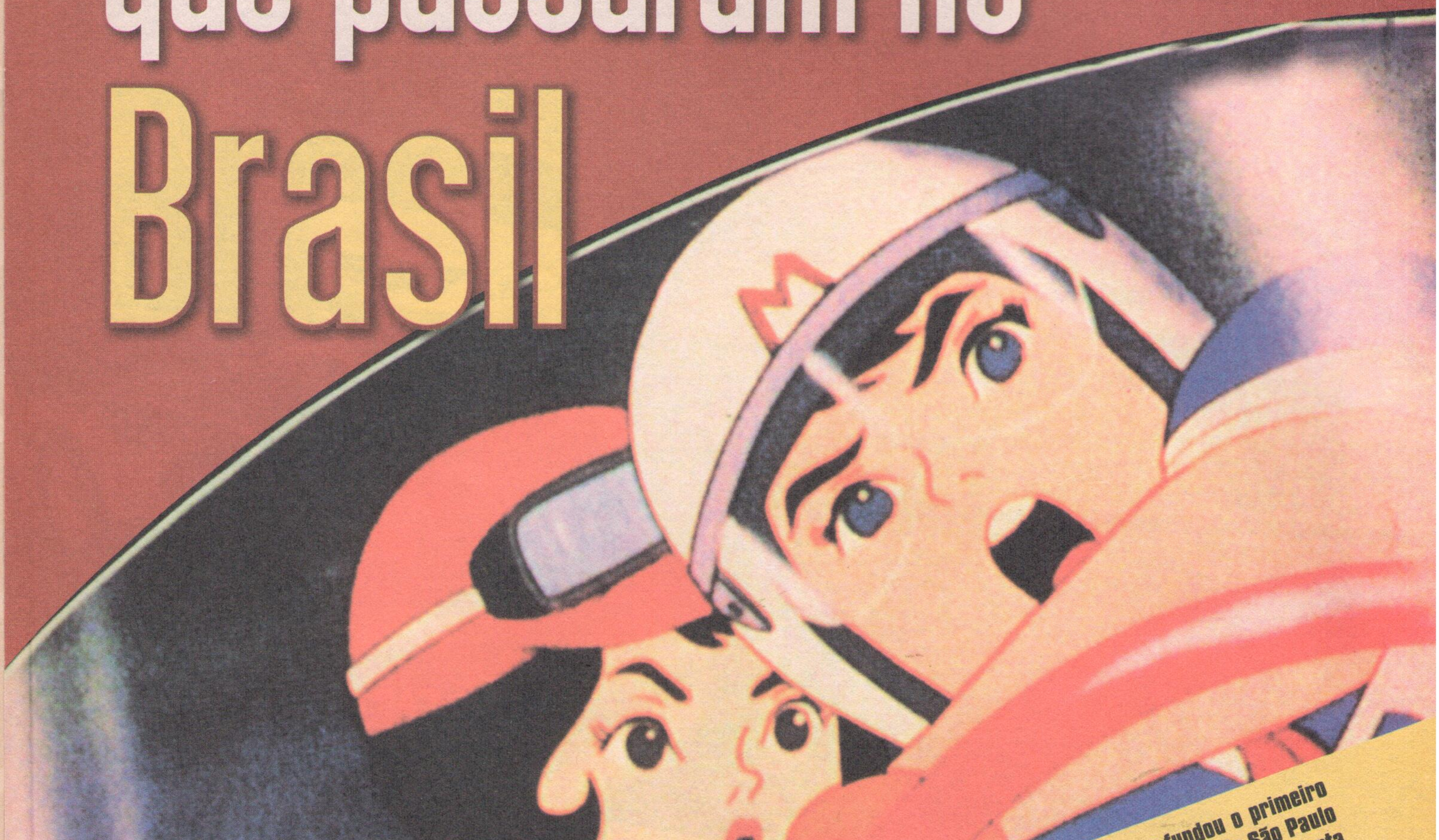
NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

Por David Denis Lobão e Danilo Saraiva

Os primeiros animês que passaram no Brasil



A televisão chegou ao Brasil em 18 de setembro de 1950, trazida por Assis Chateaubriand, que fundou o primeiro canal de televisão no País, a TV Tupi. A TV em cores no Brasil começa em 1962, quando a TV Excelsior de São Paulo transmite no Sistema NTSC o programa Moacyr Franco Show. Em 1963 a TV Tupi de São Paulo também experimenta a transmissão em cores e começa a transmitir o seriado Bonanza nas noites de sábado, também em NTSC. Mas o sistema não pegou, pois todos os receptores coloridos eram importados e custavam muito caro. Só em 1971 o governo baixa uma lei determinando o corte da concessão das emissoras que não transmitirem uma porcentagem mínima de programas em cores. Deste dia em diante, diversas animações ganharam transmissão colorida para os lares brasileiros.

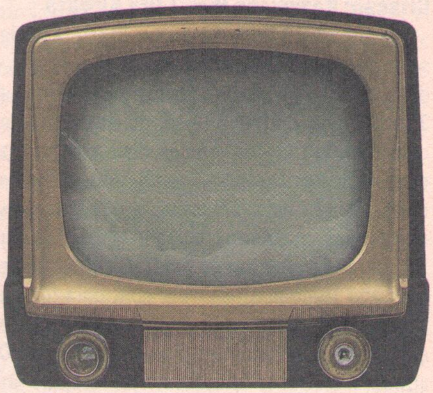
Os duros anos 1960

Os anos 1960 foram um período de inovação na TV, numa época de mudanças nos costumes, com revoltas estudantis (maio de 1968) e conquista da Lua. Em meio a tudo isto a televisão se popularizou no Brasil. Antes disso, apenas pontos estratégicos como o jóquei clube paulistano e grandes estabelecimentos possuíam seus aparelhos televisores, o que atraía uma grande multidão de espectadores loucos para saciar a curiosidade diante da novidade trazida do exterior.

A partir de 1963, o alto investimento estrangeiro na indústria de bens de consumo baixou os custos de produção de eletrodomésticos e os aparelhos de tevê passaram a ser produzidos em larga escala. Os primeiros programas infantis eram apresentados por palhaços que animavam uma platéia, geralmente ao vivo. Logo, aquisições de desenhos animados foram surgindo e já no fim dos anos 1960, "Pica-Pau", "Tom e Jerry" e trabalhos dos estúdios Disney eram exibidos na íntegra.

A invasão dos desenhos japoneses foi um pouco estranhada pelos brasileiros. As crianças não estavam acostumadas com os personagens expressivos e de olhos grandes e demorou para que houvesse uma aceitação total. Mesmo assim, os executivos de grandes emissoras, como a TV Tupi, procuraram pelo recente fenômeno das animações japonesas e resolveram trazer essas produções ao Brasil. Muitos fãs se perguntam até hoje se os primeiros animês exibidos por aqui possuíam realmente os direitos de exibição para o Brasil, mas, polêmicas à parte, hoje a Neo Tokyo relembra este começo da animação japonesa na TV brasileira, que foi essencial para que hoje possamos acompanhar as aventuras dos Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z, Pokémon, Naruto, dentro tantos outros sucesso de público e crítica.

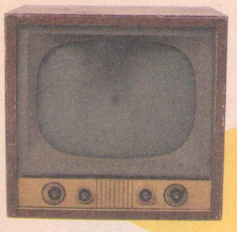
> "Depois do 'boom' de Astroboy nas televisões de todo o mundo, Gigantor foi o animê mais exportado da época e rendeu um bom sucesso nas telas brasileiras."



Homem de Aço

Nome no Brasil: Gigantor - Homem de Aço
Nome no Japão: Tetsujin 28 go
Ano de estréia no Japão: 1963
Criação: Mitsuteru Yokoyama

A TV Tupi foi aparentemente a pioneira, trazendo desenhos do oriente. O Homem de Aço (não é o Super-Homem) já fazia um relativo sucesso nos Estados Unidos e partindo da ideia de americanização, ele foi importado para o Brasil. A trajetória e o número de episódios exibidos no nosso País são incertos, uma vez que não há uma informação precisa (já que a TV Tupi se extinguiu em 1980) se a versão trazida para cá foi a japonesa ou a americana. No Japão, a série teve 96 episódios (divididos em duas temporadas) mais uma versão colorida, de 51 capítulos. Depois do "boom" de Astroboy nas televisões de todo o mundo, Gigantor foi o animê mais exportado da época e rendeu um bom sucesso nas telas brasileiras. Ele conta a história de Shotaro Kaneda (ou Jimmy Sparks), que pode enfrentar o crime com a ajuda de um enorme robô, controlado por controle remoto. A série era futurista para a época e se passava em um avançado ano 2000, em uma ilha remota. Com animação em branco e preto, foi produzida pelos estúdios TCJ Animation Center (extinto), seu sucesso é remanescente e uma nova versão entrou em produção no Japão em 2004.

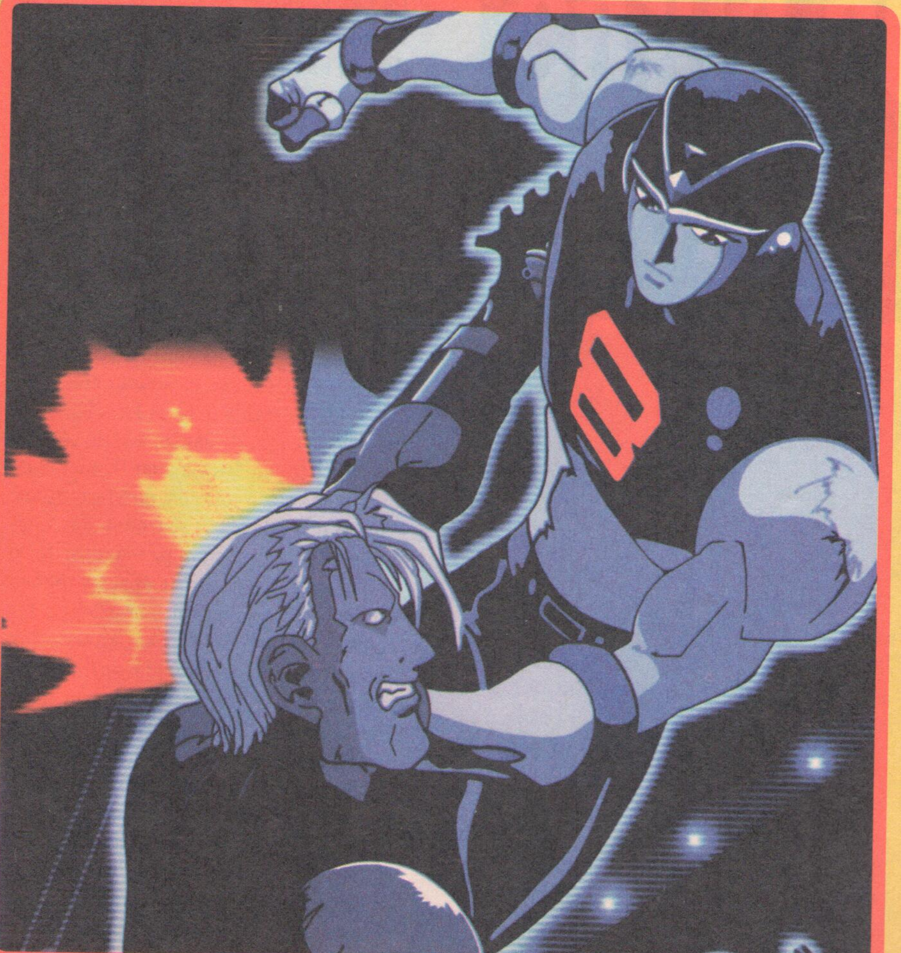


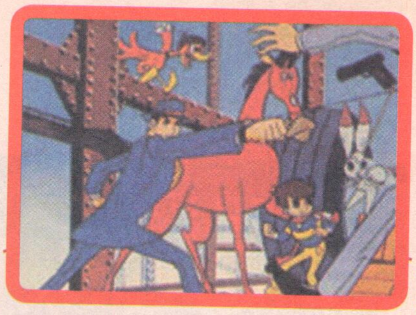
> "Assim que chegam, o trio suga três animais por meio de um grande aspirador embutido na nave e resolvem usar a aparência deles para disfarçar suas identidades."

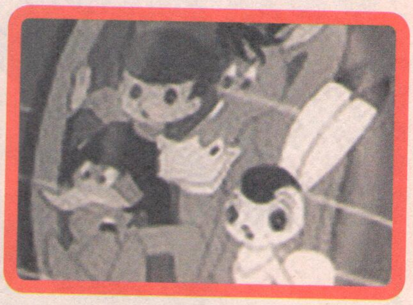
Oitavo Homem

Nome no Brasil: O Oitavo Homem
Nome no Japão: Eito Man
Ano de estréia no Japão: 1963
Criação: Kazumasa Hirai/ Jiro Kuwata

Exibido pela Rede Globo no Brasil, a série se tornou animação no Japão após o estrondoso sucesso do mangá de Kazumasa Hirai e Jiro Kuwata, em 1963. Mais do que isso, foi considerado um dos animês mais complexos e misteriosos da época, ganhando milhares de fãs. Ainda hoje, é possível encontrar sites americanos, brasileiros ou japoneses feitos por fãs sobre as aventuras do herói. A animação de O Oitavo Homem ainda vem com uma lenda: a dublagem americana supostamente teria sido feita sem qualquer tipo de tradução. O suposto tradutor simplesmente assistia às cenas e colocava os diálogos do modo que quisesse ou que achava ser o certo. Acreditar nessa hipótese, porém, é meio inválido, já que o roteiro americano é muito parecido com o original japonês. A qualidade da animação é variada, mudando de episódio para episódio. Enquanto alguns roteiros eram extremamente elaborados (quase que todos retirados do mangá), outros eram mais bobos e infantis. O Oitavo Homem conta a história de um robô com mente humana provinda de um detetive morto em um assassinato por uma quadrilha de gângsteres. Por causa desse novo corpo, ele é capaz de fazer várias coisas como correr em supervelocidade, força incomum, visão infravermelha, entre outros poderes especiais. Como todo bom herói, o Oitavo Homem é cheio de inimigos e enfrenta vários vilões, principalmente mafiosos e gângsteres. Nos Estados Unidos e Japão, os episódios de Eito Man podem ser adquiridos em DVD (e até algumas versões em VHS). O sucesso dessa série foi tanto que os criadores do americano Robocop se inspiraram claramente no personagem japonês para construir sua trama.



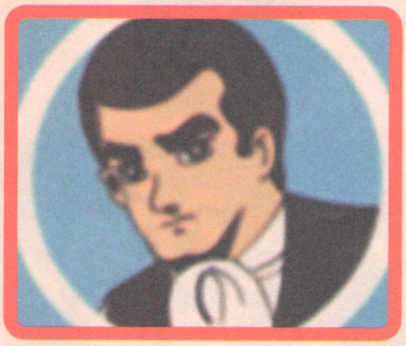




Visitantes do Espaço

Nome no Brasil: Três Espaciais
Nome no Japão: W3 - Wonder 3
Ano de estréia no Japão: 1965
Criação: Osamu Tezuka

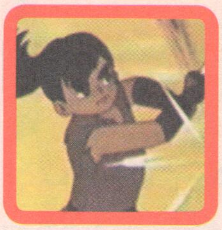
Sob as ordens do Controle Galáctico, uma nave espacial pousa na Terra trazendo três extraterrestres. Eles são os visitantes do espaço (3 maravilhosos, na versão em japonês) e estão na Terra para saber se o planeta dos humanos é ou não uma ameaça ao resto da galáxia (devendo ser destruída se caso confirmassem a hipótese). Assim que chegam, o trio suga três animais por meio de um grande aspirador embutido na nave e resolvem usar a aparência deles para disfarçar suas identidades. Capitã Boko (Bonnie), a líder da equipe, se transforma em um coelho enquanto Lieutenant Zero se transforma em um pato e Corporal Ronnie se transforma em um cavalo. Cada um tem um tipo de personalidade e na Terra vivem diversas aventuras. O garoto Shinichi Hoshi é o único que sabe do segredo do trio e sempre chama o irmão mais velho, que faz parte de uma organização secreta, quando entra em perigo. Os visitantes do espaço passam relatórios frequentes aos seus superiores informando dados da Terra e de seus habitantes. No decorrer dos episódios, a Liga Galáctica vota por destruir a Terra, mas o bom coração de Shinichi faz com que eles mudem de ideia (recebendo até mesmo a ajuda do trio). A concepção de Visitantes do Espaço veio da mente brilhante de Osamu Tezuka e rendeu 52 episódios, divididos em apenas uma temporada. Com exibição pela TV Tupi (versão americana), o animê fez um relativo sucesso nas manhãs da emissora e foi trazido ao País no fim dos anos 1960.

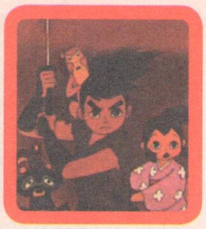


Tarô Kid

Nome no Brasil: Tarô Kid
Nome no Japão: Skyers 5
Ano de estréia no Japão: 1967

Numa época em que os animês tinham muitos episódios, Tarô Kid não passou dos 39 e sua repercussão foi pouca em relação a fenômenos como os desenhos de Osamu Tezuka ou O Oitavo Homem. Tratava-se de um animê de espionagem e suas aventuras lembravam muito as do pioneiro James Bond. A história era sobre 4 agentes secretos que representavam naipes do baralho e eram liderados por um inteligente professor. Tarô Kid era o Ás de Espadas, Sayuri o Ás de Copas, Sansão o Ás de Ouros e Poka, o Ás de Paus. Como o próprio nome diz, Tarô Kid era o protagonista das aventuras e, além de um veículo todo equipado, também tinha uma base secreta. Além disso, ele não usava armas normais, e, sim, cartas do baralho. Seus inimigos: pessoas que queriam dominar o mundo, não necessariamente vilões fixos. Tarô Kid foi a primeira animação japonesa a ser exibida na Rede Record e tem produção da TCJ (Dentsu).





Samurai Kid

Nome no Brasil: Samurai Kid
Nome no Japão: Shonen Ninja Kaze No Fujimaru
Ano de estréia no Japão: 1964

Uma das maiores curiosidades desse animê é que apesar de ele ter sido criado por Sanpei Shirato, a animação é de Hayao Miyazaki, que mais tarde viria a se tornar o gênio do cinema japonês (dono de filmes como Princesa Mononoke, A Viagem de Chihiro e O Castelo Animado). Foi uma das primeiras animações japonesas a serem transmitidas no Brasil com uma história um pouco mais complexa do que as habituais. Apesar disso, o número de telespectadores das aventuras do pequeno ninja era absurda. Fujimaru é um pequeno garoto com poderes sob o elemento Vento e foi levado dos braços de sua mãe por uma águia quando ainda era pequeno. Depois do sequestro, a águia é morta por Sasuke, o ninja que mais tarde viria a se tornar mestre de Fujimaru nas artes marciais. Crescido e experiente em artes marciais, Fujimaru parte na busca pela sua mãe perdida (que também o procura desde que ele foi raptado) e encontra diversos aliados, além de alguns inimigos que buscam o manuscrito do Livro de Ryuen, em posse do pequeno ninja. Durante os episódios, ninguém sabe o porque de os inimigos se interessarem tanto por este item até que Fujimaru reencontra sua mãe e o grande segredo sobre ele é revelado. Samurai Kid foi produzido pela Toei e está no coração dos fãs até hoje (sites brasileiros espalhados pela internet são encontrados aos montes), sendo exibido tanto pela TV Tupi quanto pela Rede Globo em épocas diferentes.

> "Uma das maiores curiosidades desse animê é que apesar de ele ter sido criado por Sanpei Shirato, a animação é de Hayao Miyazaki."

Chegam os anos 1970 e as cores

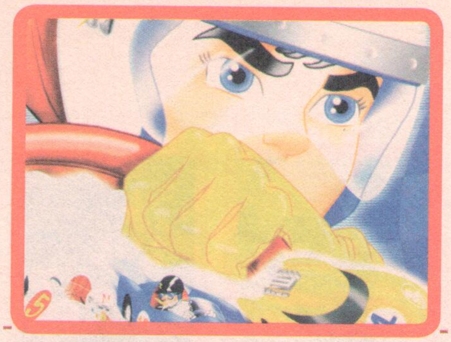
Os Anos 1970 podem ser considerados como a época de ascensão total da televisão no Brasil. Em época de Copa do Mundo, quatro milhões de famílias já possuíam aparelhos de televisão, o que resultava em mais ou menos vinte e cinco milhões de telespectadores. Foi nesse tempo que a Globo pegou fogo, que Silvio Santos estreou na programação das telinhas e que um histórico jornal foi cancelado por falta de audiência: O Repórter Esso.

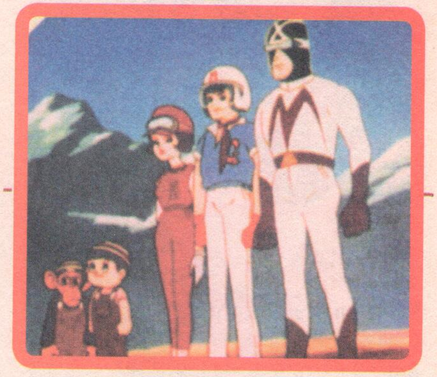
As empresas já não compravam os programas, e, sim, espaços para poder anunciar seus produtos. A televisão começava a mostrar seu jeito de ser, de se fazer e de se manter diante do público que não parava de crescer. As novelas ganharam espaço, o governo militar usou e abusou da censura e emissoras de grande repercussão como a TV Excelsior perderam sua concessão de liberação do sinal (a cada 10 anos, as emissoras têm suas concessões renovadas pelo governo).

O aparelho também trazia uma novidade: agora era em cores. Isso causou uma certa euforia e uma nova perspectiva foi criada. Essa mudança foi ótima, sobretudo aos programas infantis da época. Surgiu a Vila Sésamo (importada de outros países), o Bambalalão e o memorável Capitão Aza na Tupi. Os bons tempos haviam acabado de começar, e, como não era para ser diferente, a animação japonesa nunca havia sido tão presente até então. A época de conquistas e perdas trazia títulos variados que com o passar dos anos só vinha a crescer (e culminaram em 2005 com um canal apenas para animês).

Resumindo, os Anos 1970 inauguraram o que a mídia chama de época de ouro da televisão brasileira e isso não só se manifestou em todos os países da América Latina como em todo o mundo. No próprio Japão, a produção dos animês passou a crescer infinitamente e com a chegada dos grandes estúdios, ficou bem mais fácil controlar os custos e negociar com as emissoras, que dessa vez se interessavam pelo material.

"Em termos de popularidade, Speed Racer é sem dúvidas um dos mais bem colocados no ranking de audiência do País."

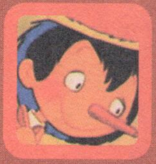


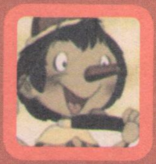


Go Speed Racer Go

Nome no Brasil: Speed Racer ou Capitão Meteoro
Nome no Japão: Maha Go Go Go
Ano de estréia no Japão: 1967
Criação: Tatsuo Yoshida

Speed Racer pode ser considerado como um dos animês de maior sucesso que já passaram pelas telas brasileiras. Não, o piloto e seu fantástico carro não tiveram a enorme repercussão de Cavaleiros do Zodíaco e não renderam tanto dinheiro aos seus distribuidores. Em termos de popularidade, porém, Speed Racer é sem dúvidas um dos mais bem colocados no ranking de audiência do País. Pergunte aos seus pais ou mesmo a seus avós quem é Speed Racer. É bem provável que eles saberão lhe responder. Inicialmente exibido pela Rede Globo com o nome de Capitão Meteoro, foi na TV Tupi que essa animação realmente se consolidou. Através do Capitão Aza e seu programa homônimo, Speed Racer ganhou popularidade no País e sua fama já era bastante alta em países como Estados Unidos. Originalmente chamado de Maha Go Go Go, no Japão, a série tinha como foco o Maha, seu carro potente e futurista. Produzida pela Tatsunoko, as imagens coloridas da série ajudaram a alavancar o sucesso e quando veio ao Ocidente teve seus direitos vendidos a uma distribuidora americana, a Trans-lux. Para adaptar as histórias do animê ao mercado ocidental, todos os nomes foram alterados e o desenho passou a se chamar Speed Racer, levando o nome do piloto e não mais do carro. A ideia era fazer de Speed Racer (Go Mifune, na versão original) um herói que fosse admirado pelas crianças, e eles foram bem sucedidos nessa empreitada. No Brasil, a versão americana foi a escolhida para ser exibida e mesmo aqui alguns nomes foram alterados e a primeira tradução recebeu umas piadinhas tipicamente brasileiras. A série conta as aventuras do piloto Speed, seu pai Pops, sua namorada Trixie, o mecânico Sparky, seu irmãozinho Gorducho e o chipanzé de estimação Zequinha. Speed participava de corridas com seu Mach 5 (nome adotado para o carro no Brasil) e acabava se metendo em encrencas e intensas aventuras. Tinha como principal rival o Corredor X, que na verdade era seu irmão mais velho, Rex. A série se originou de um mangá e durou 52 episódios. Foi transmitido inicialmente pela Rede Globo, TV Tupi, Rede Record (onde ficou mais tempo), MTV, Cartoon Network e Boomerang. Ao lado das séries Dragon Ball, foi o animê que mais mudou de emissora na história da televisão brasileira. Pouco depois, um remake japonês foi feito e exibido no Brasil pelo Cartoon Network, mas ele não teve a mesma repercussão nem no país de origem, nem nos países para qual foi exportado.



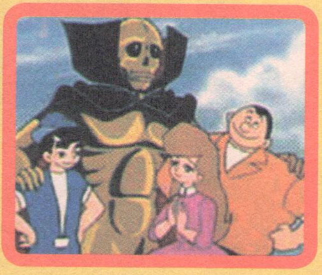


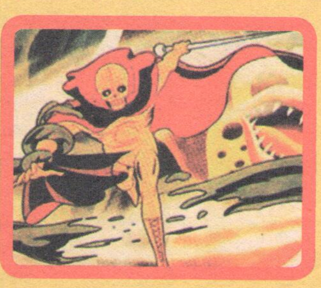
Pinocchio

Nome no Brasil: Pinocchio
Nome no Japão: Kashinoki Mokko
Ano de estréia no Japão: 1972
Criação: Ippei Kuri

Dos mesmos estúdios que produziram Speed Racer, Pinocchio em animê é uma adaptação livre que guarda semelhanças e diferenças com o conto de fadas original. Ao contrário da adaptação da Disney ou mesmo de outros estúdios de animação, o Pinocchio japonês é travesso e, apesar da ingenuidade, não lembra nem de longe o caráter dos bonecos de madeira mentirosos e inocentes que as fábulas criaram.

Mokko, ou simplesmente Pinocchio, no Ocidente, era bem diferente dos personagens que estamos acostumados. Sempre se metendo em encrencas, ele se dava mal na maioria das vezes e isso permitia que uma lição de moral fosse dada em cima do boneco. O enredo da animação é divertido, caprichado e prende o telespectador. O fato de ser uma história de conto de fadas narrada em animê assusta à primeira vista e a grande quantidade de drama dá um tom especial (o que é incomum). Pinocchio já foi exibido pela Tupi e Record e, mais recentemente, nas manhãs da Globo. Em canais pagos, já deu as caras na extinta Fox Kids, em que era exibido em três horários diferentes. Com duração de 52 episódios, todos coloridos, algumas poucas histórias tinham relação com o conto de fadas original (inclusive o fato de o boneco ser engolido pela baleia em um dos últimos episódios). Pinocchio procurava ser um menino de verdade e para isso ele deveria aprender várias lições, inclusive despertar sua sensibilidade interior. Vale a pena conferir essa visão de Ippei Kuri de uma das mais clássicas histórias de todos os tempos.



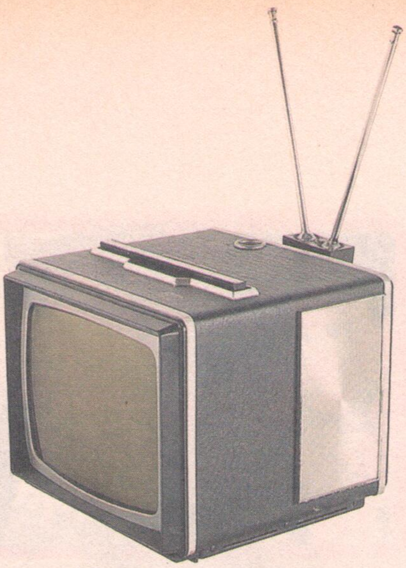


Fantomas

Nome no Brasil: Fantomas
Nome no Japão: Ogon Batto
Ano de estréia no Japão: 1967
Criação: Takeo Nagamatsu

Ao salvar a única sobrevivente de um naufrágio, Dr. Steel deve fugir de Doutor Zero, que quer dominar a humanidade, já que a expedição em que ele se encontrava é atacada. Ele, seu filho Terry e seu ajudante Gabi fogem para a Atlântida e lá encontram um misterioso caixão que dizia que a cada 10 mil anos o guerreiro que se encontra preso no túmulo despertava para enfrentar o mal. Na descrição ainda falava que ele só seria despertado se jogassem água em seu corpo e assim Marie (a menina salva pelo Dr. Steel) o faz. Fantomas, o Guerreiro da Justiça renasce para enfrentar as forças do mal e ele nada mais é do que uma caveira com capa e luva, que usa de técnicas diferenciadas e tem uma força incomum. Sempre que necessário, Marie o convoca e sua gargalhada anuncia sua chegada. Fantomas tem uma história complicada, cheia de reviravoltas e inimigos que marcaram os caminhos do justiceiro para sempre. Composta de 52 episódios e de produção da Daí Ichi Doga teve uma produção caprichada e alguns episódios em branco e preto. Exibido na Rede Record no Brasil, ficou mais de 10 anos sendo passada e reprisada esporadicamente.

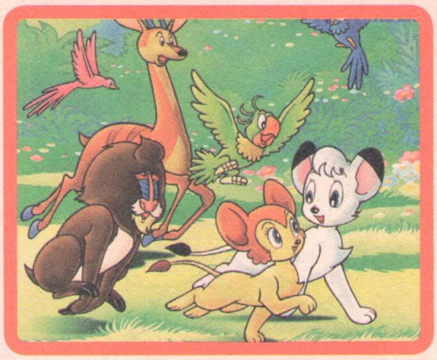
> "Super Dínamo teve uma das adaptações mais fiéis já feitas de um mangá para uma série de animação."

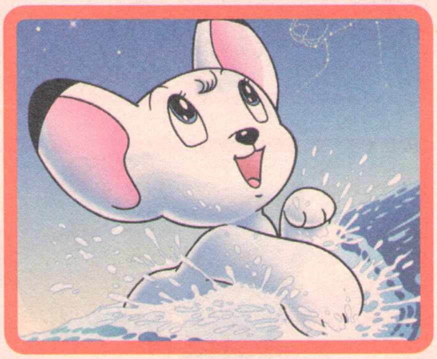


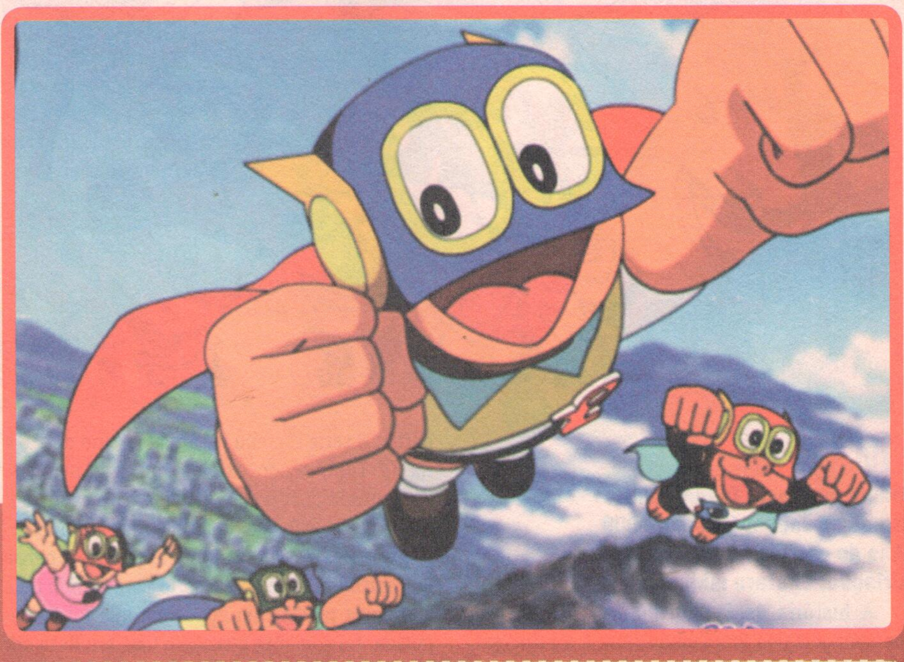
Kimba, o Leão Branco

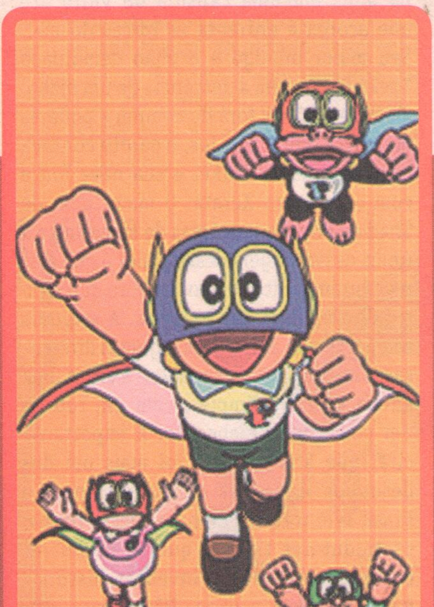
Nome no Brasil: Kimba
Nome no Japão: Jungle Taitei
Ano de estréia no Japão: 1965
Criação: Osamu Tezuka

Kimba foi um dos animês mais politicamente corretos que passaram pela televisão brasileira. Ele conta a saga de um jovem leão branco desde filhote até sua jornada ao mundo adulto. Com um roteiro dramático, cheio de lições de moral e principalmente tocante, Osamu Tezuka conseguiu conquistar o público com muito sentimentalismo e boas provas de vida. A história começa quando o leão Léo morre ao salvar sua companheira de um bando de caçadores malvados. Ela, grávida, dá à luz o leãozinho Kimba que com a ajuda de outros animais consegue voltar à África. Ao chegar, o leãozinho se torna o rei da floresta. Com um enredo sério e às vezes tocante, enquanto cresce, Kimba enfrenta os dilemas da selva e pessoas e obstáculos que querem destruir o ambiente em que esses animais vivem. O surpreendente e trágico final (não exibido na versão ocidental por ser muito pesado para audiência) revela também que o leãozinho só pensava nos outros e seria capaz de dar até a vida pelo bem de seus amigos. Foram 52 episódios, exibidos em cores no Japão e em branco e preto no Brasil. A mágica de seus episódios foi tanta que ele inspirou o Rei Leão, megassucesso dos estúdios Disney. Foi transmitido pela TV Cultura, Record, Fox Kids/Jetix.





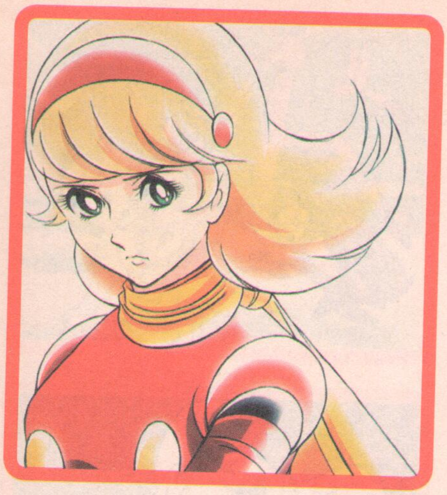


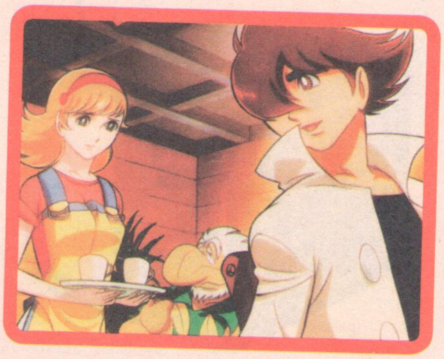


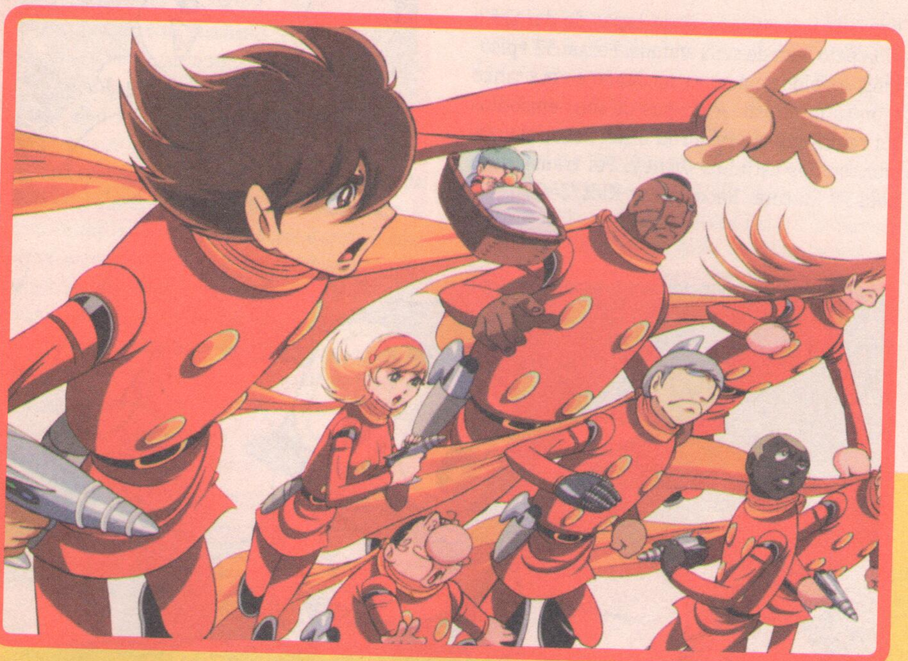
Super Dínamo

Nome no Brasil: Super Dínamo
Nome no Japão: Pa-Man
Ano de estréia no Japão: 1967
Criação: Fujiko Fujio

Super Dínamo teve uma das adaptações mais fiéis já feitas de um mangá para uma série de animação. Conta a história de Mitsuo Suma, que é recrutado por um alienígena chamado Super-Homem (na versão brasileira) e se torna o Super Dínamo. Seus poderes provêm do capacete da força, uma capa especial para voar e um comunicador que lhe permite conversar com os outros heróis da história. Juntos de Mitsuo, outros Dínamos se juntam e temos o Super Dínamo 2, o macaquinho que se torna grande amigo de Mitsuo; o Super Dínamo 3: a menina Parko (Paako), que não conta a ninguém sobre sua identidade, nem aos próprios heróis; o Super Dínamo 4: Parian (Paayan) que também usa seus poderes para ganhar dinheiro e o Super Dínamo 5, que nada mais é do que um bebê nomeado super-herói pelo Super-Homem, após descobrir a identidade secreta do Super Dínamo. Com histórias carregadas de fantasia, aventura e comédia, o animê cativou muitos fãs, principalmente os meninos brasileiros. Com 54 episódios, o clima leve ajudou a alavancar seu sucesso e foi exibida tanto pela TV Tupi quanto pela Record.



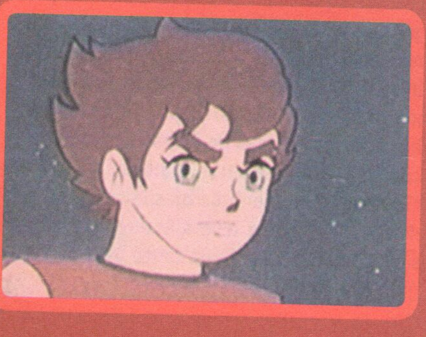


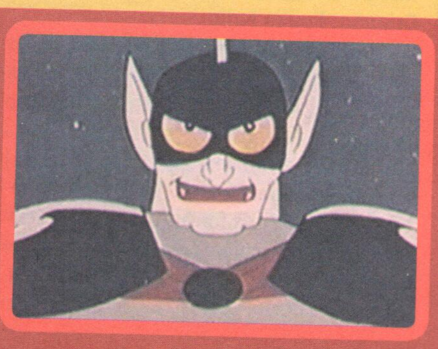


Cyborg 009

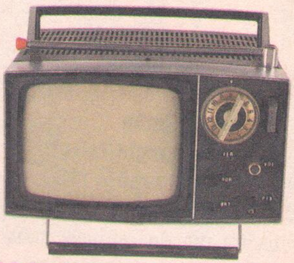
Nome no Brasil: Cyborg 009
Nome no Japão: Saibougu 009
Ano de estréia no Japão: 1968
Criação: Shotaro Ishinomori

A história de Cyborg 009 é centrada no personagem Joe Shimamura, que é o principal ciborgue de um grupo de nove agentes especiais que lutam contra uma poderosa organização. Liderados por um cientista, cada um desses heróis tem uma habilidade especial que vai de telepatia a disparar mísseis usando o próprio corpo. A série estreou no Brasil no ano de 1974 na TV Tupi, sendo exibida todas as manhãs. Seus episódios foram reprisados até a exaustão, tanto que a exibição do animê durou até 1976, o que é muito raro, já que ele possuía apenas 26 capítulos. Apesar de a série ter atingido uma audiência relativa na época em que foi transmitida, foi somente quando o Cartoon Network resolveu exibir o remake japonês produzido em 2001 que a fama dos ciborgues retornou. Apesar de o desenho ser um fenômeno no Japão e na maioria dos países em que passou, no Brasil sua repercussão foi muito baixa.





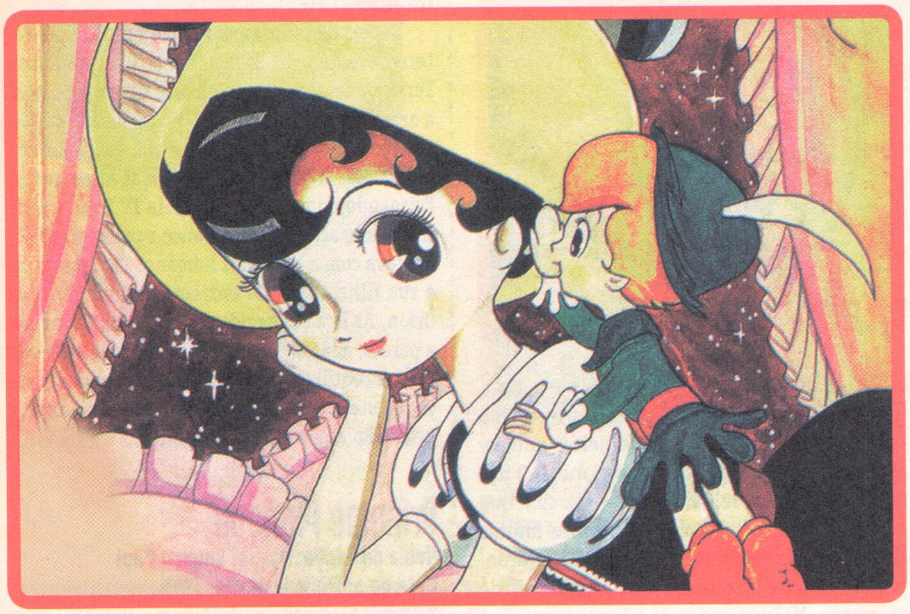
"Shadow Boy foi criado pelos mesmos autores de Fantomas, exatamente na mesma época."



Shadow Boy

Nome no Brasil: Shadow Boy
Nome no Japão: Bouken Shonen Shaddar (Aventuras do Jovem Shaddar)
Ano de estréia no Japão: 1967
Criação: Takeo Nagamatsu e Okamoto Mitsuteru

Shadow Boy ou "As Aventuras do Jovem Shaddar" foi criado pelos mesmos autores de Fantomas, exatamente na mesma época. No Brasil, o animê só estrearia alguns anos depois do guerreiro da justiça, em 1975, consagrando seu império na televisão até os anos 1980, quando teve seu último episódio exibido pela TV Record. Sua estreia, por sua vez, havia sido na veterana TV Tupi. O herói é na verdade um garoto que foi congelado há anos em uma cápsula de vidro até que acorda e enfrenta as forças do mal. Seu maior inimigo é o vilão demoníaco Spektro, que tem a aparência de um diabo, além de caninos fora do comum e poderes maléficos. Como aliados, o garoto contava com o professor Polker e sua nave Íon e com o cachorro Xereta. O maior dom de Shadow Boy é criar cópias de si mesmo e a única desvantagem desse poder é que elas não duram muito tempo, embora quebrem o galho na hora das batalhas. A segunda temporada do animê tem algumas diferenças. Saem alguns personagens e entra uma animação mais simples, com um roteiro um pouco mais elaborado. É importante citar que Shadow Boy foi mais um dos desenhos japoneses que vieram para o Brasil sem roteiros de base. Dessa forma, os tradutores tinham que se desdobrar e consequentemente inventar histórias para fluir com a série. Não é raro, por exemplo, ver episódios em que os diálogos ou mesmo a sinopse não coincidem em nada com o original. Foi exibido no Brasil pela TV Record e, por incrível que pareça, reprisado até a exaustão e teve sua última transmissão em 1985.

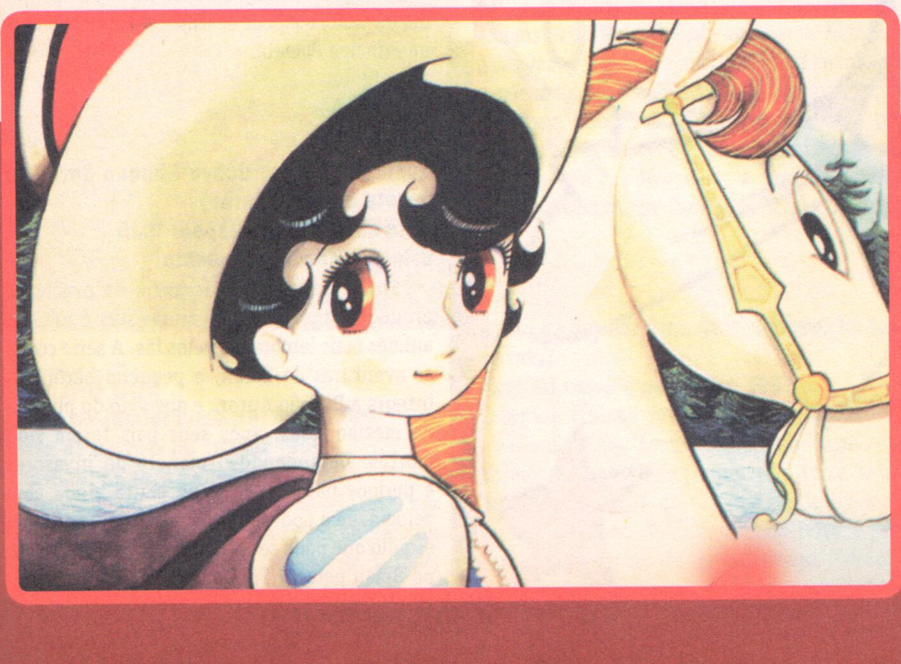


A Princesa e o Cavaleiro

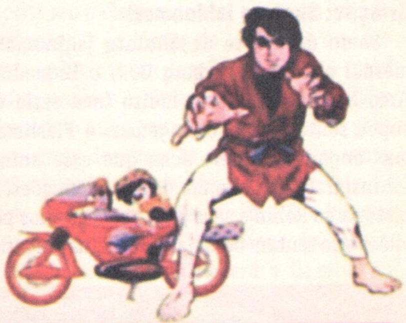
Nome no Brasil: A Princesa e o Cavaleiro
Nome no Japão: Ribon no Kishi
Ano de estréia no Japão: 1967
Criação: Osamu Tezuka

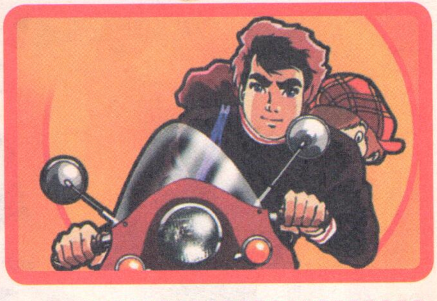
Um dos grandes clássicos da animação japonesa, é talvez uma das mais expressivas criações de Osamu Tezuka, ao lado de seu Astroboy. Conta a história da Princesa Safiri (Safaya) que deve se passar por Cavaleiro para cumprir uma rígida lei que obrigava o Rei a ter somente um menino para herdar o trono. Se caso o rei não tivesse anunciado Safiri como um menino, o malvado Duque Duralumínio colocaria seu filho, Plástico, no poder. Durante a série, Safiri deve aprender a se comportar como um garoto e para isso enfrenta os obstáculos de quem queria derrubá-la e provar que ela na verdade tinha uma identidade falsa (coisa que o Duque e seu assistente mais queriam fazer). A princesa também se apaixona pelo príncipe estrangeiro Franz e tem seus sentimentos correspondidos, já que o príncipe pressente que Safiri é, na verdade, uma menina.

Durante a noite, a princesa se oculta na face de O Cavaleiro Vingador e sai para enfrentar o mal. Nessas aventuras, recebe a ajuda do anjinho Ching (que foi na verdade o culpado por Safiri ter nascido em forma de menina). A série durou 52 episódios (o que era muito comum na época), também se originou de um mangá e teve várias edições especiais no Japão. No Brasil, foi exibida dos anos 1970 aos 1980 na TV Tupi, Record e SBT.



"A Princesa e o Cavaleiro é um dos grandes clássicos da animação japonesa, é talvez uma das mais expressivas criações de Osamu Tezuka, ao lado de seu Astroboy."

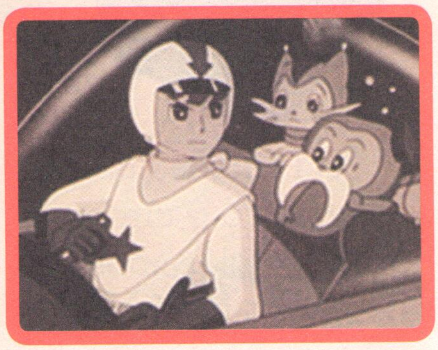


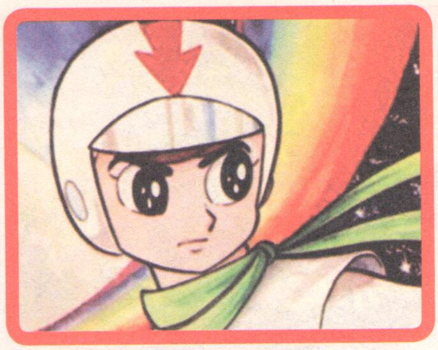


O Judoka

Nome no Brasil: O Judoka
Nome no Japão: Kurenai Sanshiro
Ano de estréia no Japão: 1969
Criação: Tatsuo Yoshida

"Vingança" é a palavra mais citada nesse animê que estreou no Brasil em 1973. Sanshiro Kurenai é um lutador que parte pelo mundo na intenção de encontrar o "assassino caolho" que matou seu pai, que por sua vez era seu mestre. Nessa trajetória, ele conta com a ajuda de Ken, um simpático garoto e seu cão Xereta e, além de fazer justiça pelos lugares em que passa, ajuda também a polícia e prende os malfeitores. Se Sanshiro consegue ou não matar o Caolho, só assistindo para saber. A série durou 26 episódios e foi exibida tanto na Rede Record quanto na TV Gazeta.

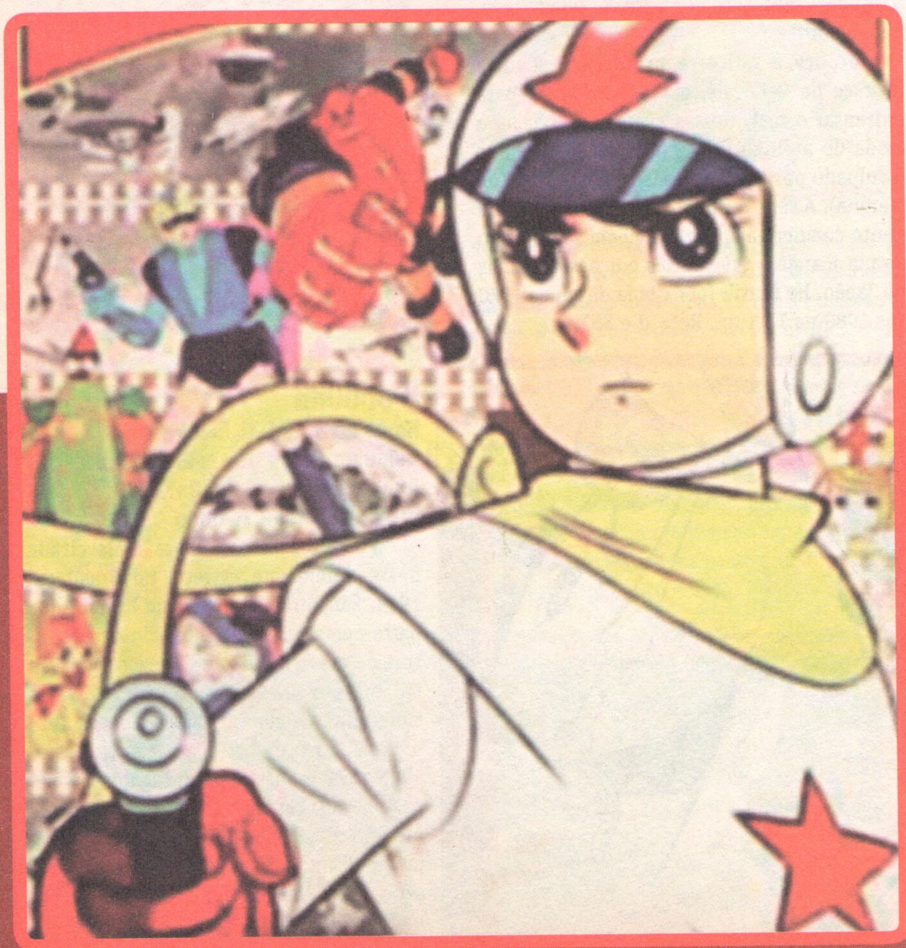




Esquadrão Arco-Íris

Nome no Brasil: Esquadrão Arco-Íris
Nome no Japão: Rainbow Sentai Robin (Esquadrão Arco-Íris Robin)
Ano de estréia no Japão: 1966
Criação: Shotaro Ishinomori

Saído da mente de Shotaro Ishinomori, mesmo criador de Cyborg 009, o Esquadrão Arco-Íris pode lembrar muito uma série de super sentai como Changeman e Flashman mas engana-se quem acha que esse animê foi inspirado em alguma dessas produções. A história de Robin e seus pais, sequestrados por vilões que tentam dominar a Terra, na verdade, pode ter inspirado esse estilo de live-action, principalmente pelo uso de elementos como robôs gigantes e um grupo de heróis adolescentes com o intuito de salvar o planeta. O uso de alguns clichês remanescentes fez com que a série fizesse um sucesso absurdo e muitas coisas favoreceram a ascensão dessa produção, principalmente no que se refere à qualidade de animação. Mais do que isso, o Esquadrão Arco-Íris trouxe elementos importantíssimos para outros animês, inclusive romance pesado (o que era raridade nos desenhos de até então). A série foi exibida na íntegra pela Rede Record, mas foi reprisada poucas vezes, tornando-se meio esquecida pelos próprios fãs.



Ás do Espaço

Nome no Japão: Uchu Ace
Data de estréia no Japão: 1965
Criação: Tatsuo Yoshida

Depois de ser perseguido por criaturas extraterrestres, Às do Espaço encontra refúgio na Terra, onde passa a se familiarizar com as pessoas e os hábitos de vida daqui. Como se não bastasse, seus inimigos o perseguem e sua missão agora é defender o planeta das ameaças alienígenas. Estreando no país em 1972, pela TV Tupi, a série tinha animação bicolor (branco e preto) e o herói contava com a ajuda dos humanos Dr. Tatsunoko e sua filha Asari. Ao enfrentar os monstros de Órion, Às fica conhecido como o ídolo terráqueo e para se adaptar ao nosso ambiente, ele tem de mascar pastilhas que permitem com que sua força se regenere. Durou 52 episódios e foi a primeira produção dos estúdios Tatsunoko.

Príncipe Planeta

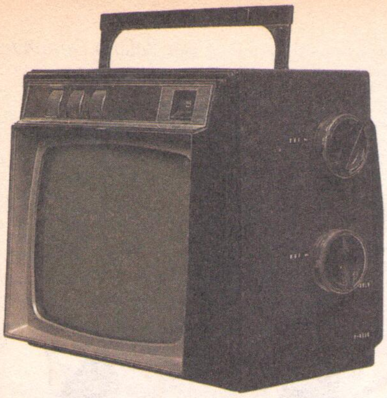
Nome no Japão: Ryusei Shonen Papi
Data de estréia no Japão: 1965
Criação: Masaichirou Yoshikura e Hideaki Inoue

Estrondoso sucesso de público e crítica, "O Príncipe Planeta" foi inspirado no personagem Astro Boy. Baseado em um mangá de Masaichirou Yoshikura e Hideaki Inoue, o animê foi produzido pela empresa TCJ e rendeu 48 episódios, exibidos aqui pela TV Tupi e posteriormente pela TV Cultura. Preocupada com a situação do mundo, a Corporação Paz envia o Príncipe Planeta para estudar o comportamento dos terráqueos e ajudá-los na luta contra o mal. O pequeno herói, porém, não foi escolhido por acaso para cumprir essa missão. Foi selecionado dentre milhares de voluntários para transformar a Terra em mais uma das adeptas da "União dos Planetas", que consistia em todos aqueles que mantinham a paz total. Ao chegar à Terra, ele encontra Diana Wothy (nome ocidental) que possui um sítio e chama o Príncipe para morar lá. Na nova casa, ele recebe o alter ego de Bobby. Através do medalhão que lhe foi dado, ele pode se transformar novamente no Príncipe Planeta.

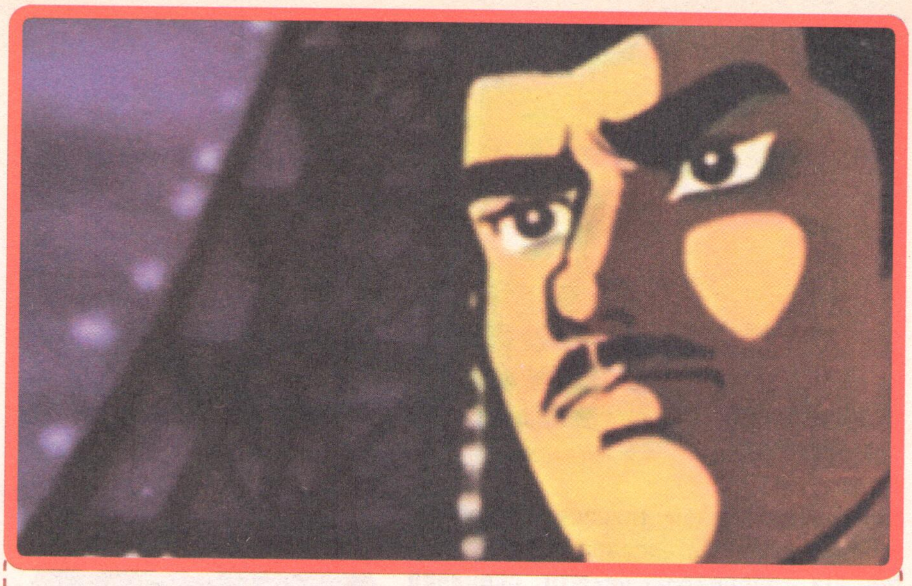
Zoran

Nome no Japão: Uchyu Shonen Soran (O Garoto Especial Soran)
Data de estréia no Japão: 1965
Criação: Kazuya Fukumoto

Apesar do grande sucesso e da excelente produção japonesa, este animê não é um dos animês mais lembrados pelos fãs. A série conta as aventuras de Zoran, o pequeno herói que integra a Divisão Aurora e que veio do planeta de mesmo nome após seus pais terem sido mortos. Defendendo o planeta de invasores e perigos iminentes, Zoran conta ainda com velocidade e poderes especiais e a ajuda de um esquilo que pode se tornar invisível. Foi exibido no Brasil pela TV Tupi e durou 96 episódios.



"Sawamu foi um dos primeiros animês baseados na vida real de uma pessoa (no caso, o lutador Tadashi Sawamura)."



Sawamu, o Demolidor

Nome no Brasil: Sawamu, o Demolidor
Nome no Japão: Kick no Oni (O Demônio do Chute)
Ano de estréia no Japão: 1970
Criação: Ikki Kajiwara / Kentaro Nakajiro

Um dos primeiros animês baseados na vida real de uma pessoa (no caso, o lutador Tadashi Sawamura), conta a história de um lutador arrogante e egoísta que é derrotado por um mestre de kick-box tailandês e humildemente tenta aprender a nova arte do inimigo que o humilhou no ringue. Para conseguir aprender os novos golpes e ganhar o prestígio de um verdadeiro vencedor, Sawamu passa por um rigoroso treinamento, até que consegue mudar seu pensamento e se torna um grande campeão. O problema do lutador é que ele deve enfrentar um desafiador inimigo (para enfim ganhar o cinturão de ouro) e, além disso, tem que aprender com seus erros para conseguir dominar as técnicas que tanto dificultam seu caminho. Infelizmente, a série não durou muito no Brasil e acabou bem antes de seus 26 episódios terminarem. Exibida no País pela Record e Gazeta, no Japão, a repercussão foi outra e o lutador Sawamu é lembrado até hoje.

Super-Homem do Espaço

Nome no Japão: Ryusei Kamen (Máscara Cometa)
Data de estréia no Japão: 1966
Criação: Nobuo Nita

Ambientada no futuro, a série se passa em um período em que as pessoas sabem da existência de extraterrestres e não se incomodam com isso. O planeta Pineron é um dos lugares em que os terráqueos mantêm ligações econômicas e políticas. Como toda sociedade clichê, Pineron e a Terra entram em conflito, principalmente quando os habitantes do planeta Água começam a perseguir os alienígenas de Pineron. Nessa inquietante premissa, o jovem Peter tem seu pai assassinado através de circunstâncias misteriosas. O ente querido do garoto se recusou a participar de um projeto de desenvolvimento de armas a favor do governo da Terra e assim foi brutalmente morto por "pessoas" misteriosas. Peter é meio alienígena e meio humano e após a violenta guerra se iniciar, o garoto não tem outra opção a não ser combater as causas desse conflito através da identidade do Super-Homem do Espaço. Apesar de Super-Homem do Espaço ser a produção mais evidente e comparativa aos conflitos da época, muitas outras trataram esse assunto com sutileza, como Astro Boy e O Oitavo Homem.

Marino Boy

Nome no Japão: Ganbare! Marin Boy
Data de estréia no Japão: 1966
Criação: Minoru Adachi

Marino Boy (ou Marine Boy) só saiu do ar em 1968, quando completou o incrível número de 130 episódios. Dividido em duas séries de duas temporadas cada, a primeira versão teve apenas três capítulos em preto-e-branco, enquanto a segunda temporada dessa mesma série durou 13. A versão colorida (mais bem feita e exibida no Brasil) durou 114 episódios (apenas os 78 últimos foram transmitidos aqui). Usando uma roupa especial (que o fazia tão hábil quanto um peixe), Marine Boy completava as mais diferentes missões no fundo do mar. Ajudado por seu pai, o Dr. Mariner, tanto o herói quanto seus amigos (o golfinho Splasher e a sereia Neptina) passavam por grandes encrencas que envolviam desde problemas ambientais a ataques de outras criaturas. Marine Boy também não agia por acaso. Era membro de uma organização que preservava a paz do oceano. A série foi exibida no país pelos canais Excelsior, Band e TV Tupi.

"...O monstro também tinha a péssima mania de cuspir fogo no chefe da família e isso causava cenas de grande humor que eram, aliás, o foco de toda a série."

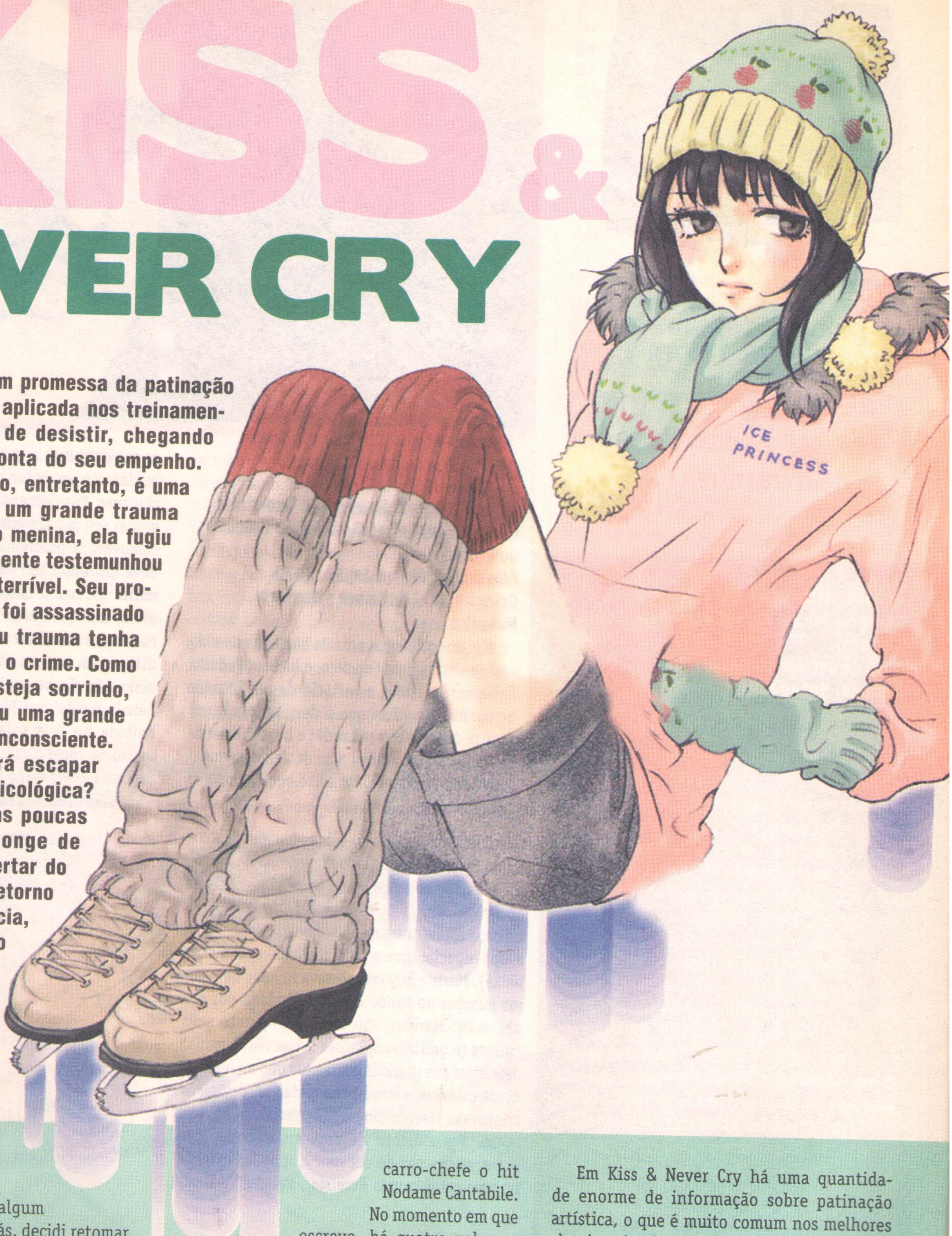
Guzula

Nome no Japão: Oraa Guzura Dado (Eu Sou Guzula)
Data de estréia no Japão: 1967
Criação: Itairen Tarou/ Teruhiko Saito

Guzula é um "rosto" comum no mundo dos animês e uma grande franquia na Terra do Sol Nascente. Nascido de um ovo de dinossauro, Guzula costuma se alimentar de ferro e processar fogo dentro de seu estômago. Adotado por uma família típica, ele passa a ser tratado como membro oficial, mas suas travessuras no bairro (algumas propositais e outras nem tanto) faziam com que as pessoas acabassem horrorizadas. O monstro também tinha a péssima mania de cuspir fogo no chefe da família e isso causava cenas de grande humor que eram, aliás, o foco de toda a série. Estreou no Brasil em meados de 1972 e fez grande sucesso, durando 88 episódios e só saindo do ar nos anos 80. Foi exibida pela TV Record e reprisada inúmeras vezes.

Por Valéria Fernandes

KISS & NEVER CRY



APERITIVO

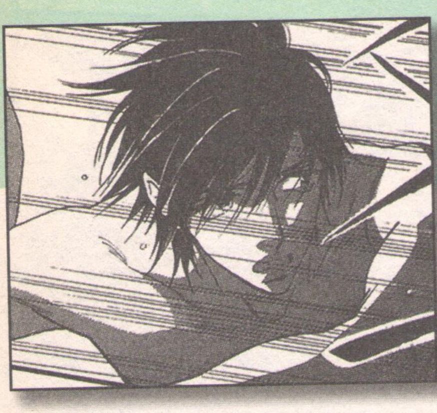
Michiru é uma jovem promessa da patinação artística japonesa, aplicada nos treinamentos. Ela é incapaz de desistir, chegando a se lesionar por conta do seu empenho. Toda essa dedicação, entretanto, é uma compensação para um grande trauma do passado. Quando menina, ela fugiu de casa e provavelmente testemunhou ou passou por algo terrível. Seu professor de patinação foi assassinado e é possível que seu trauma tenha alguma relação com o crime. Como saber? Ainda que esteja sorrindo, há dentro de Michiru uma grande dor e uma angústia inconsciente. Como a moça poderá escapar dessa sua prisão psicológica? O que aconteceu nas poucas horas que esteve longe de casa? Como se libertar do passado? Talvez o retorno de um amigo de infância, Leon, possa ajudar no processo de cura, mas desde o início da série sabemos o quão difícil isso será.

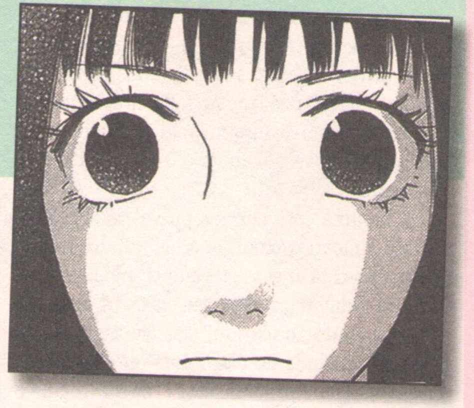
RETORNANDO

Depois de ter ficado algum tempo lendo poucos mangás, decidi retomar do início a leitura de Kiss & Never Cry, o novo mangá de Ogawa Yayoi de Kimi Wa Pet, e fiquei convencida que seria uma boa escolha para o meu retorno à Neo Tokyo. Sim, pessoal, fiquei algum tempo sem escrever, por isso estive ausente ou pouco presente em alguns números da NT. Nada sério, agora pretendo voltar com força total.

Kiss & Never Cry começou a ser publicado em 2006, na revista Kiss, a mesma em que a autora publicou Kimi Wa Pet e que agora tem como carro-chefe o hit Nodame Cantabile. No momento em que escrevo, há quatro volumes publicados e a série está em andamento. Kiss & Never Cry é um mangá josei e pode ser enquadrada como uma série de esportes, já que a protagonista Michiru é patinadora e o esporte tem função importante na trama. O esporte, patinação artística (*figure skating, em inglês*), é usado para potencializar os dramas das personagens, pois o rinque ajuda a revelar a personalidade de algumas personagens, seus desejos, sentimentos, caráter.

Em Kiss & Never Cry há uma quantidade de enorme de informação sobre patinação artística, o que é muito comum nos melhores shoujo e josei mangá de esportes, teatro ou dança. Se você decide ler Swan, tem uma aula de balé clássico a cada página, com Nodame Cantabile aprendemos sobre o universo da música clássica, em Glass Mask sobre o mundo do teatro. Já em Kiss & Never Cry, Yayoi Ogawa nos apresenta a patinação artística nos seus mínimos detalhes e potencializa a aula com sua arte cada vez mais interessante. E no final de cada capítulo a gente suspira, desejando poder assistir às competições de verdade, aquelas que não são exibidas aqui em nosso país.





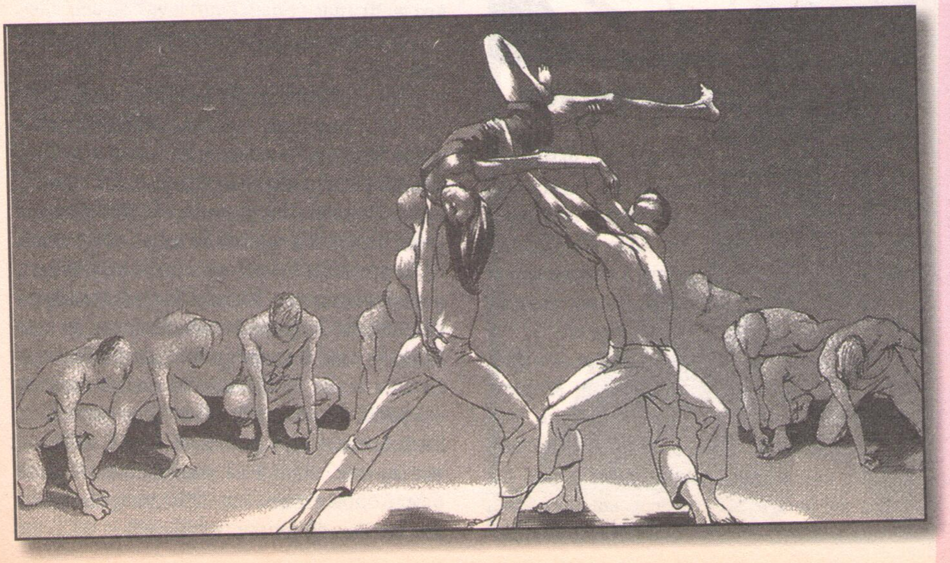
Comparando as duas séries, Kimi Wa Pet e Kiss & Never Cry, começo dizendo que a arte da autora está mais fluida e bonita. E ela abandonou os bocões carnudos típicos de muitas autoras de josei e que eram muito marcantes nos seus mangás anteriores. Assim, as personagens estão mais bonitas e elegantes, com grande detalhamento dos movimentos quando as personagens estão patinando. Mas aqui não mudou muito, porque ela já dava um show quando desenhava os espetáculos de cancã de Kimi Wa Pet. Outro fator é o humor, Kimi Wa Pet é uma comédia romântica na qual o drama nunca é pesado, já em Kiss & Never Cry a autora toca em temas espinhosos e dramáticos, além de nos oferecer uma protagonista visivelmente fragilizada, em contraste com a valente Sumire, a heroína de seu mangá anterior.

PATINAÇÃO ARTÍSTICA, PAIXÃO JAPONESA:

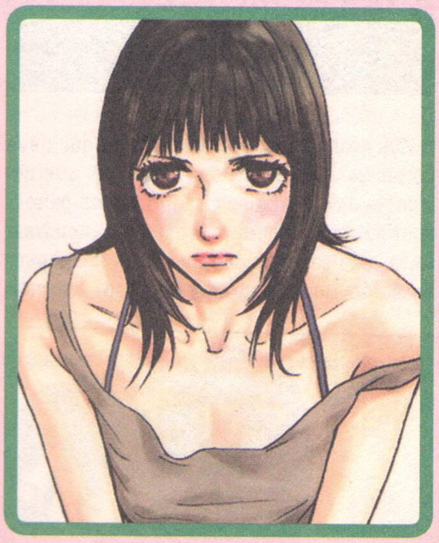
Recentemente foi feita uma pesquisa no Japão, e a patinação artística apareceu como o segundo esporte favorito dos japoneses, depois do baseball, claro, e antes do futebol. A pesquisa foi limitada, somente 14.560 pessoas participaram, mas mostra que a patinação é muito amada pelos japoneses.

A patinação é um esporte que pode ser praticado individualmente, em duplas ou em grupos e está no programa das Olimpíadas de Inverno desde 1924. Há rotinas de movimentos, saltos e outros exercícios obrigatórios que todos patinadores devem cumprir, e contam, também, a coreografia, a execução, a interpretação, e outros aspectos. No programa olímpico há as competições individuais para homens e mulheres, duplas e dança no gelo. Michiru compete sozinha no início do mangá, mas seu sonho desde criança é poder competir na dança no gelo.

Como não poderia deixar de ser, a patinação está presente em vários shoujo mangá desde pelo menos os anos 1960. Dos mais recentes, temos Sugar Princess da autora de HanaKimi, Nakajo Hisaya, que não emplacou, e Ice Forest que é feito por Chiho Saito, autora de Shoujo Kakumei Utena, e sai na revista Flowers. Outros mangás do século XXI sobre patinação são Ice Revolution que sai na Jump Square; Giban Kaleidoscope que saiu na Margaret; e Koori no Kiss de Toroketai, publicado na Shocomi. Ah, e um dos episódios mais engraçados de Ranma ½ também é centrado na patinação no gelo (*e faz homenagem à Rosa de Versalhes*), vale a pena assistir.



"Recentemente foi feita uma pesquisa no Japão, e a patinação artística apareceu como o segundo esporte favorito dos japoneses, depois do baseball, claro, e antes do futebol."



"I WAS LOST"

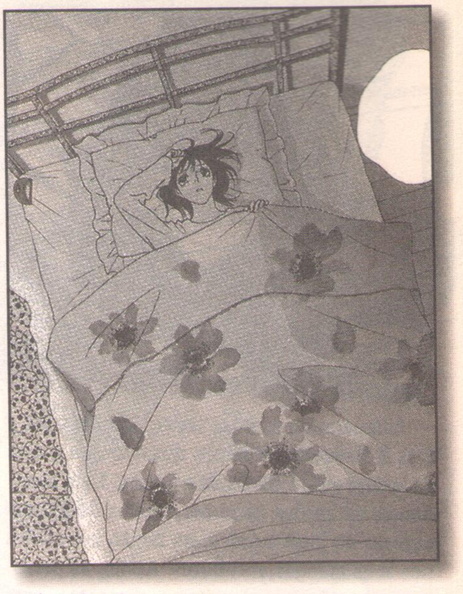
O mangá abre com Leon assistindo a uma apresentação de Michiru, mas a história de verdade começa sete anos antes disso, no aniversário de 9 anos da nossa protagonista, que é quando eles se conheceram. O garotinho fica profundamente encantado por ela e troca o hockey pela patinação artística. Outra compensação para o garoto japonês longe de sua terra é o fato da professora, mãe de Michiru, e ex-campeã de patinação, ser japonesa e boa parte dos alunos e alunas, também. Com Michiru, Rena e outras crianças, ele agora está entre amigos, pode falar a sua língua. Leon então compreende por que sua irmã Manon adora patinar, mas detesta frequentar a escola "normal" nos EUA.

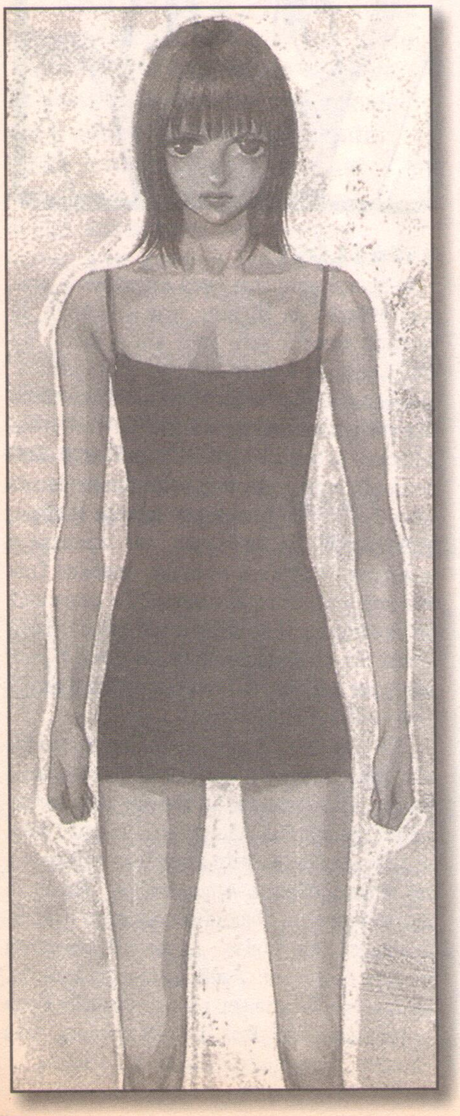
Michiru se afeiçoa a Leon. Com os amigos a menina é alegre e sorridente, mas muda na presença do padrasto. Só que ninguém parece notar. Quando sua mãe vai treinar uma turma mais avançada, Michiru e sua turma passam a ter outro professor. A menina de 9 anos fica deslumbrada por Yomota-sensei, que a estimula a patinar em duplas – na modalidade dança no gelo – com Leon. A mãe da menina é contra, porque isso lembra seu primeiro marido e sua própria carreira. Para a ex-patinadora, uma carreira solo é muito mais segura e sólida.

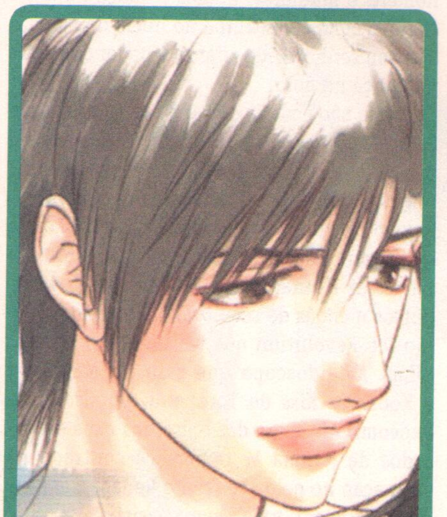
> "Hikaru tem uma grande dificuldade em permanecer com a mesma parceira, pois seu egocentrismo o impede de trabalhar em conjunto. Portanto, ele também tem muito que aprender, mesmo sendo um homem de quase 30 anos."

Michiru recebe mal a notícia de que deve voltar ao Japão, pois sua mãe quer que ela comece a competir no circuito de seu país. A menina deve ir para o Japão com o padrasto, a mãe seguiria depois. Ela se desespera e decide fugir, pedindo que Leon vá com ela, mas o menino se recusa. A menina foge e Leon se sente culpado por sua covardia. Mais tarde, sai com seu pai para procurar a amiga. Michiru é encontrada no rinque de patinação com o olhar vazio e machucada. Sua única frase por dias é "I was lost" (*Eu me perdi*).

A menina está com os pulsos feridos e se recusa a mostrar o corpo, além disso, temos a frase repetida incessantemente pela menina que só falava japonês em casa. A mãe de Michiru conta ao marido, mas ele diz que não quer publicidade no caso, pois teme que seus negócios sejam prejudicados (*ele patrocina o esporte*). A mãe não toma providência alguma e Michiru se fecha em seu mundo, perde a alegria. As coisas ficam ainda piores quando Yomota-sensei é encontrado brutalmente assassinado. Michiru sabe de alguma coisa, mas não se lembra de nada. Chega o dia de retornar ao Japão. Leon e ela se despedem, ela sorri para ele, o primeiro sorriso depois de semanas.v







ENCONTROS, DESENCONTROS, REENCONTROS

Sete anos depois, Leon largou a patinação e se dedica à dança moderna. Ele retorna ao Japão, para estagiar na companhia de Momo, personagem de Kimi Wa Pet. Aliás, ele e Sumire fazem participações especiais, e a personagem não largou sua carreira para se tornar dona de casa. Mais uma bola dentro de Yayoi!

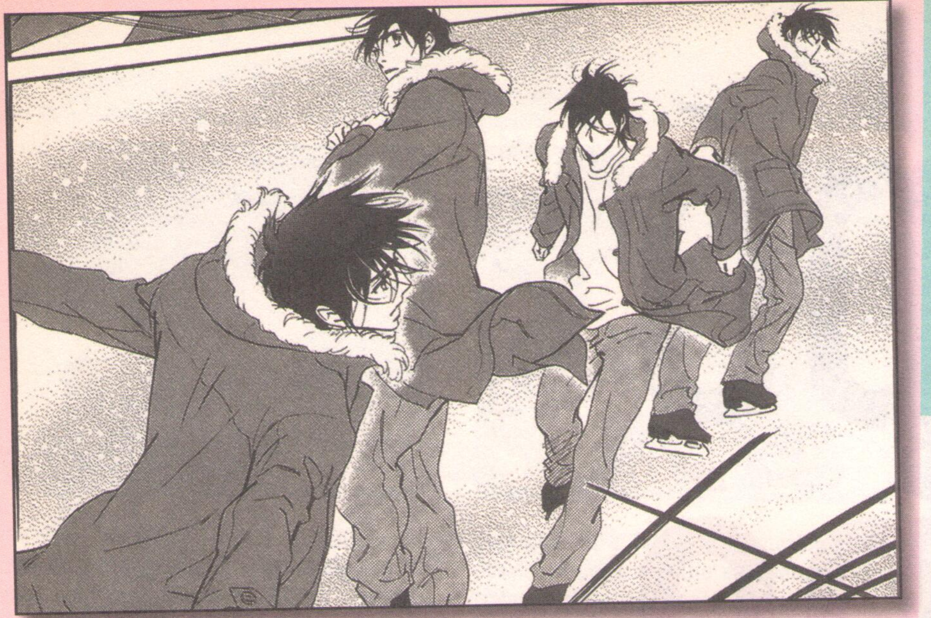
Leon reencontra Rena, sua amiga de infância, que diz estar preocupada com Michiru. Ambas são patinadoras, só que Rena luta contra o excesso de peso, enquanto Michiru é muito boa, mas depressiva e destrutiva. Em busca da perfeição, ela leva seu corpo aos extremos sem se preocupar com a dor.

A mãe da moça, preocupada, decide deixá-la tentar patinar em duplas e o irmão de Yomota-sensei, Hikaru, é o escolhido para dançar com ela. Só que o rapaz é oito anos mais velho. É explicado então que isso não é aconselhável quando se trata de uma dupla, pois um dos componentes vai se aposentar muito antes do outro, que pode não se acostumar com nenhum outro par e ter sua carreira prejudicada. Além disso, Hikaru é narcisista e Michiru parece não gostar dele porque ele a faz lembrar de Yomota-sensei. Lembrar, modo de dizer, como ela tem suas memórias bloqueadas, tudo volta em flashes desagradáveis e incompreensíveis.

Hikaru não suporta Michiru, mas na verdade está se apaixonando por ela. Na verdade, Hikaru tem uma grande dificuldade em permanecer com a mesma parceira, pois seu egocentrismo o impede de trabalhar em conjunto. Portanto, ele também tem muito que aprender, mesmo sendo um homem de quase 30 anos.

A treinadora da moça, Mary ou Marie, que não sei se é russa, americana ou francesa, percebe o descompasso entre os dois, e diz que eles precisam combinar melhor como dupla, mostrar sentimentos. Isso rende boas situações e algumas cenas engraçadas. Aliás, a treinadora é um dos personagens responsáveis pelos poucos momentos de humor da trama.

O problema é que por mais que Hikaru pareça se esforçar, Michiru se mostra incapaz de demonstrar qualquer sentimento, até que Leon retorna. A presença do rapaz faz com que Michiru mude totalmente e, o mais curioso, ela passa a se comportar como uma garotinha, falando como criança. Isso fica mais evidente em japonês, claro e se manifesta no uso do próprio nome como em "Michiru quer tomar sorvete" ou do pronome "atachi".



HUMANIDADE E TEMAS ESPINHOSOS

As personagens de Kiss & Never Cry são muito simpáticas e humanas. É óbvio que Michiru foi alvo de abuso sexual, e a autora é madura o suficiente para não fazer piadinhas infantis em relação ao tema. O grande mistério é a ligação de Michiru com o assassinato do professor e o que aconteceu durante sua fuga. A presença do padrasto é sinistra e nos volumes dois e três ele agride a moça fisicamente. Mas ela tem amigos, Rena e Leon, e Hikaru, depois que começa a ser menos egoísta, passam a fazer diferença na vida de Michiru. Quanto ao romance, ainda não é possível saber se Michiru vai ficar com Leon ou Hikaru, afinal, antes de escolher, ela precisa superar os seus traumas.

Há pouco humor na série, mas quando temos piadinhas elas são sempre bem sacadas. E há o clima de mistério, em torno da fuga e do assassinato, seja pela presença do sinistro Sergei, que Leon viu discutindo com o professor na véspera de sua morte. Tudo isso contrabalança o fator esporte, os treinamentos e a competição permanente. E, claro, temos o traço belíssimo de Yayoi funcionando muito bem nas competições de ginástica e treinamentos.

VALE A PENA DAR UMA OLHADINHA

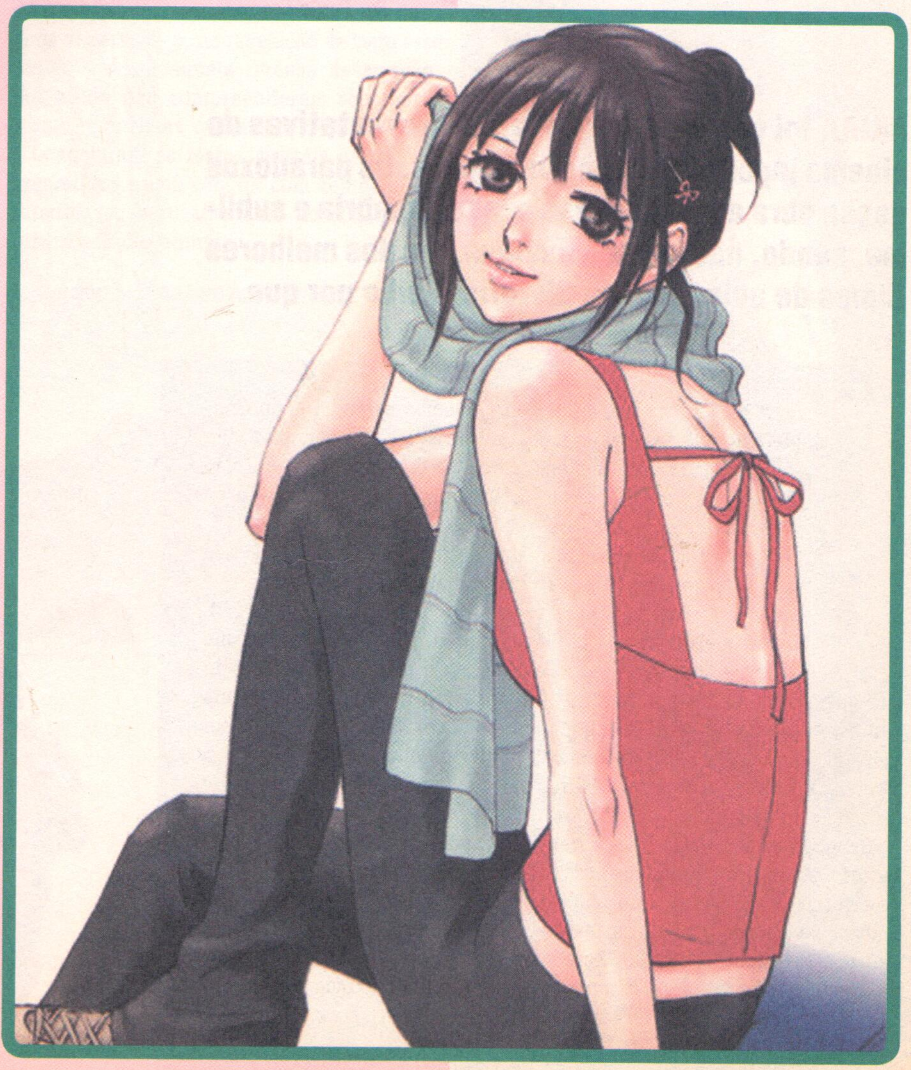
Kiss & Never Cry é um mangá muito interessante, o fator esporte, a densidade da história, a arte muito bonita, tudo isso é um atrativo. No entanto, não tenho esperança de vê-lo no Brasil tão cedo. Se Kimi Wa Pet, o cartão de visitas de Ogaw Yayoi, ainda não chegou aqui, como pedir Kiss & Never Cry? Mas não há motivo para se deprimir por isso, já que a série ainda não saiu do Japão.

Enquanto Kimi Wa Pet saiu na Europa e nos EUA, Kiss & Never Cry continua nas sombras. Ter um Nodame Cantabile – que já tem garantido uma terceira temporada de animê em 2009 e dois filmes em 2010 – na mesma revista tire a visibilidade de outras séries de qualidade. Eu torço para que a série comece a sair na Europa, não somente para que ganhe fama, mas porque ela merece atenção. Enfim, se você puder, dê uma olhadinha em Kiss & Never Cry. Se você gosta de boas histórias, certamente não vai se arrepender.

> "Yayoi é uma das autoras mais competentes de sua geração e ela faria grande falta nas revistas femininas."

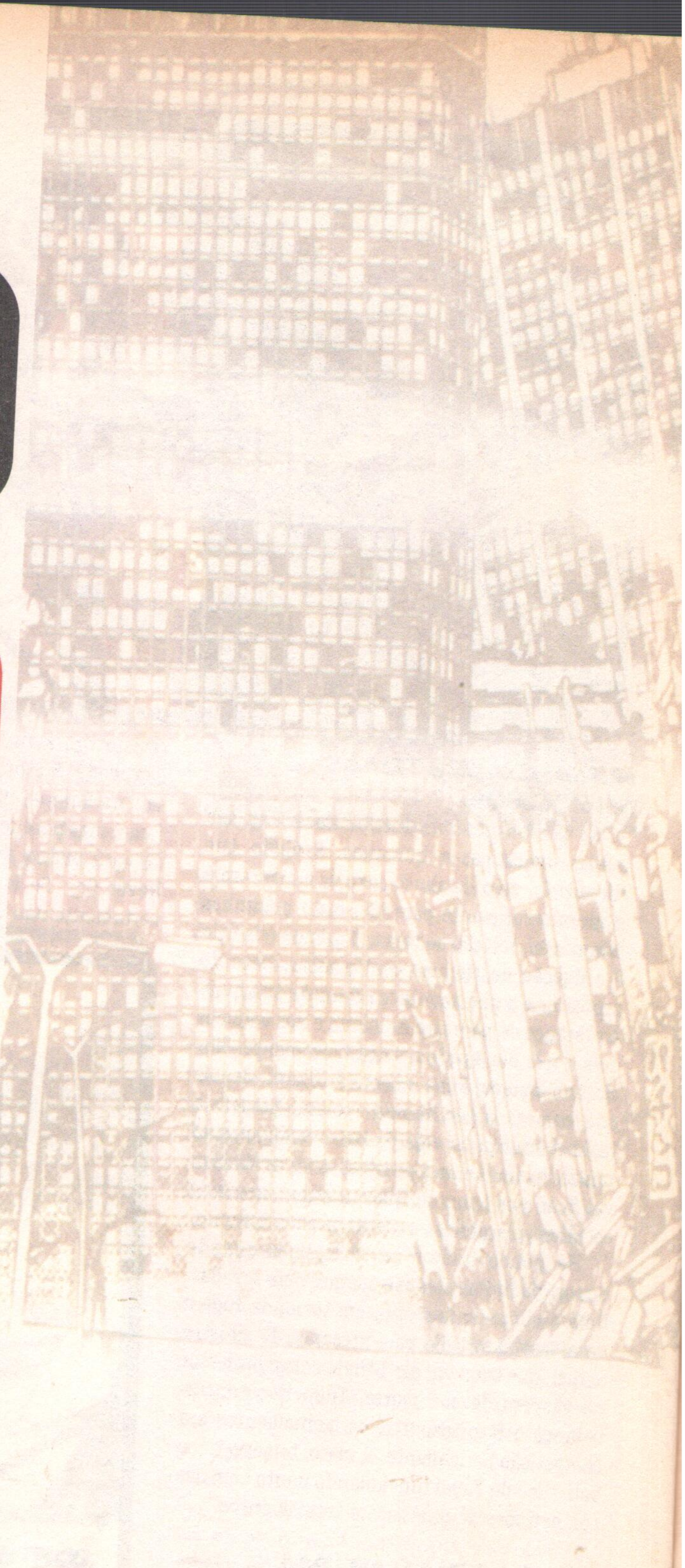
POLIVALENTE

Para terminar preciso dizer que Kiss & Never Cry não é a única série em andamento da Yayoi. Acabei de descobrir que como outras autoras de josei, ela está publicando shounen. Como é cada vez mais comum ver autoras de shoujo/josei publicando principalmente seinen mangá, espero que não seja o início de uma migração, pois Yayoi é uma das autoras mais competentes de sua geração e ela faria grande falta nas revistas femininas. Sua série shounen se chama Baroque e é publicada na Shounen Sirius.



Do pó ao pó

Por Paulo Lescault



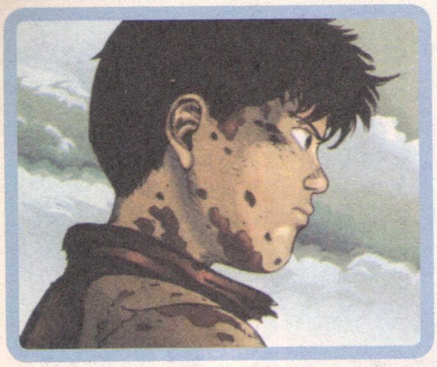
AKIRA foi uma das obras mais representativas do cinema japonês de todos os tempos. Os paradoxos dessa obra a fazem densa e leve, sombria e sublime, sendo, não restam dúvidas, um dos melhores filmes de animação da História. Saiba por que.

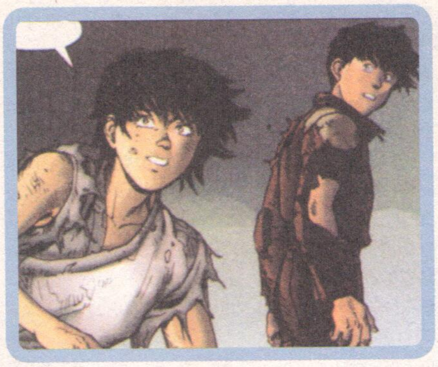
Em 1988, um tipo desconhecido de bomba destrói Tóquio completamente. As repercussões políticas são inevitáveis e dão início a um conflito diplomático entre Estados Unidos e União Soviética a respeito da autoria da explosão, culminando na Terceira Guerra Mundial.

Trinta e um anos depois, já está estabelecida a cidade de Neo Tóquio, reconstruída em aterros ao lado da cidade velha, que então é preparada para servir de sede das Olimpíadas de 2020. O pós-guerra gerou a proliferação de intrigas políticas em um governo cuja corrupção alcança níveis majestosos. O partido que governa o Japão, por meio de um conselho de ministros, possuía muitas tendências diferentes, o que gerou nele conflitos de interesse por todos os lados. Governo fraco, economia em decadência, o desemprego já assolava a cidade, e começam a irromper movimentos revolucionários e delinquência juvenil.

Gangues de motoqueiros adolescentes espalham-se pelos distritos – pretensos a serem "territórios" de cada gangue – e escolas assumem posições de reformatórios juvenis que, com a violência como tratam os alunos, acabam nada mais do que incentivando o comportamento delinquente. Dentre essas gangues, há a de Shotaro Kaneda, cujos integrantes passavam o tempo fazendo rachas, confrontando gangues rivais e tomando a droga da moda entre os jovens, a "cápsula". Por esse motivo, eram conhecidos como "Gangue da Cápsula".

"A bomba que devastara completamente Tóquio décadas antes na verdade tratava-se de uma das experiências bancadas pelo governo japonês: Akira, Número 28."

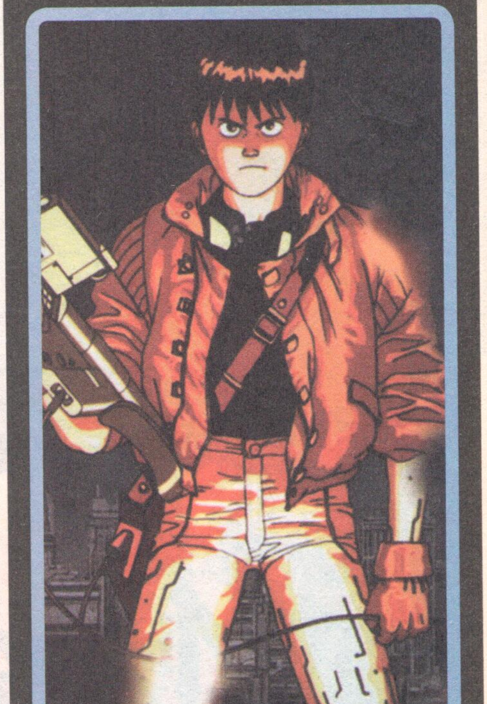


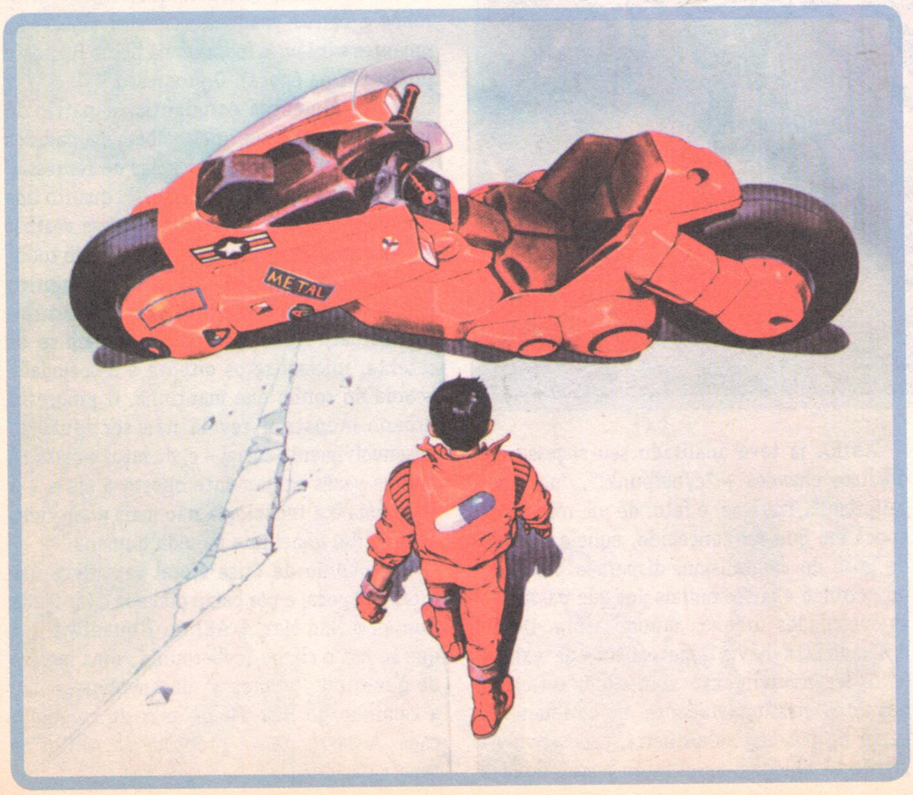


Num dos pegas contra a gangue dos Palhaços, Tetsuo Shima acaba tendo contato com uma cena inusitada de um terrorista fugindo com o que parecia ser uma criança (mas com aparência idosa). Ferido num acidente, Tetsuo acaba capturado pelo exército, que buscava a criança, e toda a gangue é presa por suposto envolvimento no incidente.

Na delegacia, policiais interrogam dezenas de jovens, mas acabam liberando a gangue de Kaneda, rapaz malandro que com suas manhas consegue convencer o delegado. Na saída, Kaneda se interessa por uma bela jovem que também esperava para ser interrogada, Kei, e convence os policiais de que ela estava com ele.

Enquanto isso, Tetsuo é mantido num hospital militar e submetido a experiências. É revelado um grande esquema chefiado pelo Coronel Shikishima de pesquisa com crianças paranormais, e Tetsuo é submetido a essas pesquisas por um velho e impetuoso cientista que nota nele muitas possibilidades. A bomba que devastara completamente Tóquio décadas antes na verdade tratava-se de uma dessas experiências bancadas pelo governo japonês: Akira, Número 28. Desde a década de 1970, crianças com dons paranormais vinham sendo criadas experimentalmente numa espécie de orfanato, e com o auxílio de drogas tinham seus poderes psíquicos desenvolvidos. Akira foi a criança de dons mais poderosos, e, na revelação de todo esse poder, causou aquela imensa destruição. Por ainda não compreenderem seu mecanismo, cientistas criaram o Projeto AKIRA e congelaram os restos mortais da criança escondidos numa câmara com temperatura próxima ao zero absoluto, no subsolo do futuro estádio olímpico.



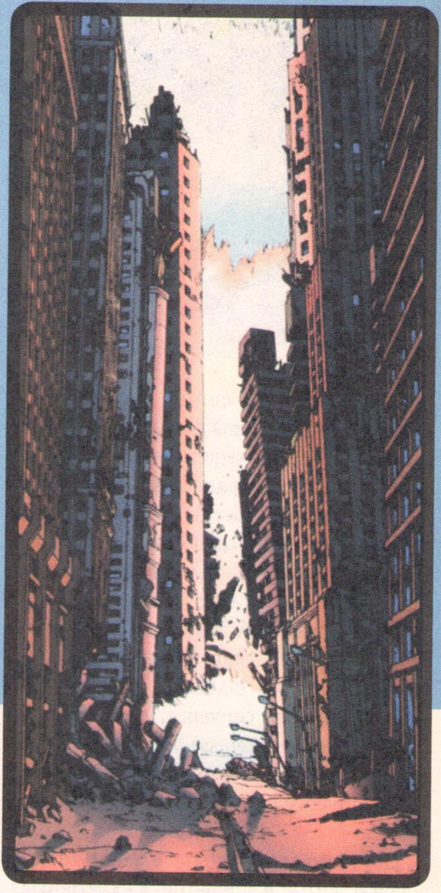


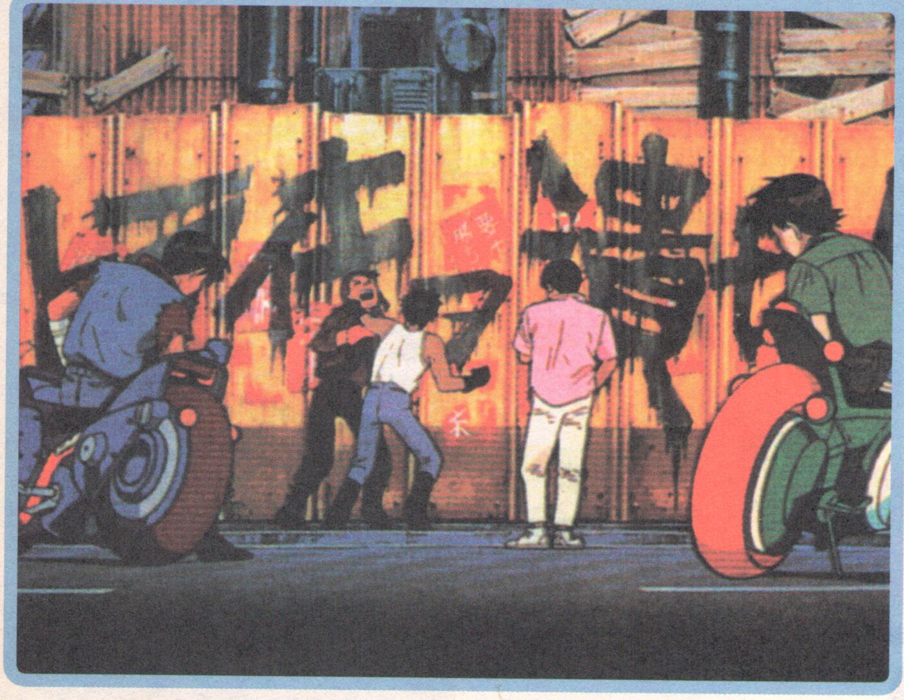
> "O progresso urbano-industrial revela não ser igual ao desenvolvimento social – e, de fato, mostra-se muitas vezes exatamente oposto a ele – e a economia e a tecnologia não mais eram tidas como idílio à melhora da vida humana."

Uma das coisas que mais atraíam Tetsuo era a incrível motocicleta (roubada) de Kaneda, e ele resolve pegá-la e fugir com Kaori, sua namoradinha. Kaneda fica sabendo e corre atrás dos dois, que estavam naquele momento sendo retalhados pela gangue dos Palhaços. Kaneda chega para salvar Tetsuo da surra que levava, o que deixa o amigo enfurecido: era o que sempre acontecia, ser salvo por Kaneda. O exército chega novamente, prende Kei e Kaneda e leva Tetsuo de volta ao hospital.

A partir daí, o terror em Tetsuo começa a aflorar. As três crianças paranormais tentam controlá-lo pelo medo, e ele acaba se enfurecendo e caindo em um estado ainda pior de sombras. Na prisão, Kei explica a Kaneda o projeto que resultou em Akira, e como a mesma energia está contida em todas as coisas, dos micro-organismos às galáxias, pode ser perigosa quando liberada por um humano – era disso que se tratava aquele projeto militar. Eles correm, junto com o grupo armado, para dentro das instalações militares em busca de Tetsuo e dos paranormais. Tarde demais.

Tetsuo está fora de controle e vaga até o estádio olímpico em busca dos restos mortais de Akira, de destruição e de respostas. Tamanho o poder por ele manifestado não poderia ser contido por seu frágil corpo.





Conjuntura

O autor deste texto não pretende analisar a obra de AKIRA, na medida em que desconhece com profundidade os quadrinhos de Katsuhiro Otomo. Frise-se, no entanto, que desnecessário se faz o conhecimento do mangá para uma boa leitura do longa-metragem. Afirmava o próprio autor que filme e quadrinhos caminham em direções diferentes (o final do mangá, inclusive, só fora escrito após a produção do filme).

AKIRA já teve analisado seu sucesso em diversos chavões – "cyberpunk!", "pós-apocalíptico!". Trata-se, é fato, de um reflexo da época em que foi concebido, aquele período de crise do capitalismo, disparada do preço do petróleo e crises morais por que passavam as sociedades urbanas mundo afora. Desde o século XIX havia uma espécie de êxtase pelo desenvolvimento científico, refletido nas artes, nas humanidades, no cotidiano. A partir da pós-Segunda Guerra, o desenvolvimento tecnológico apresentou possibilidades infinitas de melhora de vida, e o futuro, que já era, também era o futuro que poderia ser em breve: idealizado, moderno, tecnológico, robôs e carros voadores, cidades vigorosas, pujantes e estáveis (pensem na ficção futurista produzida na época). O progresso.

Os movimentos estudantis, a partir de 1968, mostraram ruptura também em padrões morais, questionando as formas de repressão (não apenas armada, mas moral, quanto aos costumes, aos hábitos, à forma de se vestir). Movimentos sociais reverberavam-se de todos os lados, quebrando dos mais diferentes padrões de comportamento (sexual, musical, intelectual). Tudo isso passa, findam-se os setenta, iniciam-se os oitenta e a sociedade acorda do sonho que mantinha. O progresso urbano-industrial revela não ser igual ao desenvolvimento social – e, de fato, mostra-se muitas vezes exatamente oposto a ele – e a economia e a tecnologia não mais eram tidas como idílio à melhora da vida humana.

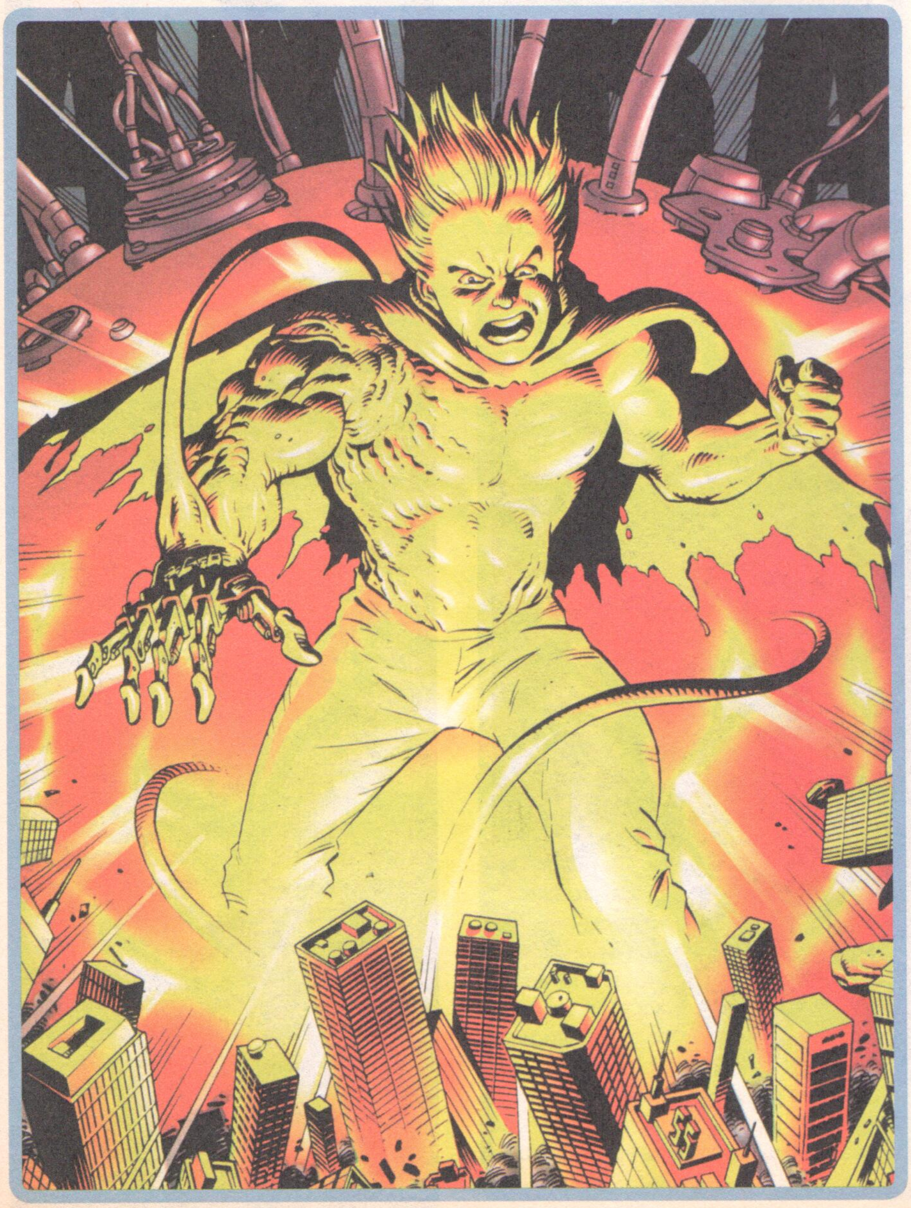
Tal padrão de Crise Moral se reflete nas artes da época, e por baixo pode-se citar Blade Runner e Mad Max. E AKIRA. É quanto a isso que se usa o clichê "cyberpunk", uma mostra de que o tal "progresso" desenvolvia-se não a caminho do Bem Maior, mas do completo caos. A partir daí, a proposta de AKIRA se separa das demais.

O Produto

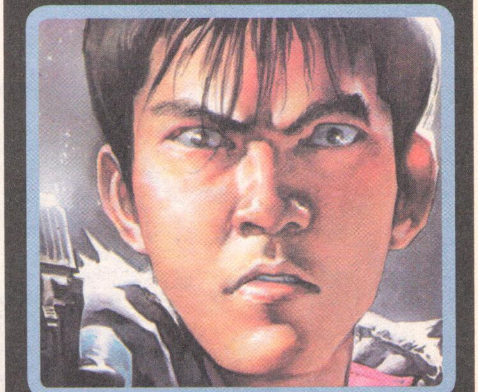
A concepção do filme de AKIRA começou apenas com a ideia de uma obra visual. Katsuhiro Otomo fora sempre fascinado pela animação e queria nela inovar, mesclando diferentes aspectos de técnicas cinematográficas à animação em si, ao movimento dos personagens. Deve ser claro para qualquer um que acompanhe animês que a técnica neles empregada é geralmente aquela que economiza ao máximo (e que permite, assim, essa produção em larga escala, característica desse mercado japonês).

São comuns nos animês cenas estáticas, personagens que não piscam, movimentos de boca sempre idênticos, dentre outras técnicas. Uma delas, aliás, foi introduzida por aquele que é considerado o Deus do Mangá, Osamu Tezuka, quando começou a animar suas criações: um movimento de câmera em cenários estáticos, desenhados em acetatos maiores que os de costume, que economiza muitos quadros de animação – o que se move é a câmera, não há movimento animado de fato. Esta técnica é usada até hoje para preencher tempo de animês, impressionante de simples que é e do quanto que economiza.

A proposta visual de Otomo já rompeu, de início, com vários desses paradigmas da animação japonesa. Em primeiro lugar, foi usada a técnica prescoring, em que os atores gravam os diálogos antes de a animação ser realizada. Isso permite sincronia labial, dinamismo e mais verdade às cenas, de modo que os atores em questão podem desenvolver mais os seus diálogos (não estão presos à imagem).



> "Se AKIRA fora pensado, a princípio, como uma tendência estética, o filme rompeu qualquer padrão meramente visual, tornando-se uma das animações mais reflexivas já realizadas."



Para que se garantisse uniformidade, foi utilizada, também, a técnica de Quick Action Recorder, que atualmente, de certa forma, se faz bastante presente em filmes de animação por computador – em animação os cortes de cenas são inviáveis, tudo deve ser planejado previamente. Aliás, quanto aos CGs, eles também foram aplicados proposta visual do filme, alcançando um efeito de total coesão. A iluminação foi tão bem realizada que imitava o padrão de câmeras de vídeo-tape dos anos 1980, em que o movimento rápido de um objeto luminoso deixava um rastro de luz na tela.

Se AKIRA fora pensado, a princípio, como uma tendência estética, o filme rompeu, e quanto a isso não restam dúvidas, qualquer padrão meramente visual, tornando-se uma das animações mais reflexivas já realizadas (eis o porque de sua aceitação global).

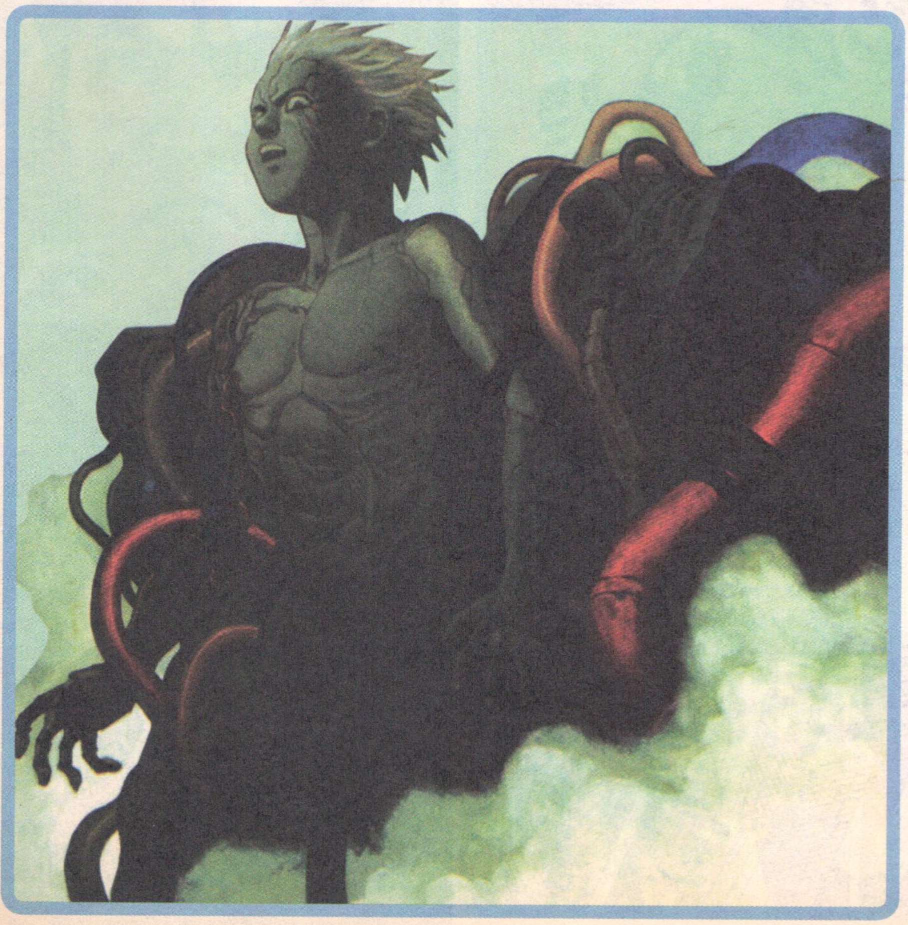
"O filme começa sem chão, sequer são apresentados os protagonistas em meio à ação ininterrupta. A teia de conspirações cresce a ponto de parecer incompreensível, mas tudo é revelado ao longo de um roteiro de grande qualidade."

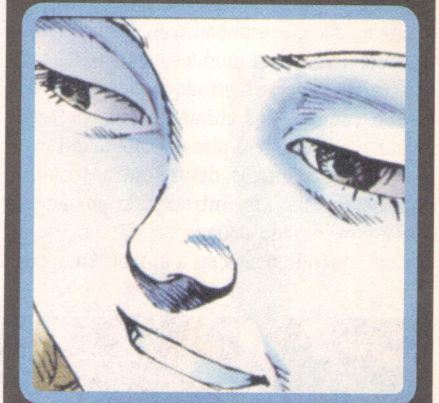
Definições

Não há de ser erro um filme capturar os hormônios de jovens espectadores em cenas de ação de se tirar o fôlego. Passando bem longe das bobagens pasteurizadas comuns em filmes do gênero, AKIRA tem ação do início ao fim, completamente ininterrupta, sem que isso queira dizer vazio de roteiro ou excesso de explosões. Se alguns definem a maestria deste longa pelas alucinantes corridas de moto da gangue de Kaneda ou pelo estouro de vísceras enchendo a tela, no entanto, faz-se importante lembrar que AKIRA tem muitíssimo mais a oferecer.

Para começar, AKIRA é um filme de tristeza evidente, sombrio, pesado. O clima está sempre à beira da mais extrema depressão, a angústia saltando da tela, a expectativa corroendo o espectador. O filme começa sem chão, sequer são apresentados os protagonistas em meio à ação ininterrupta. A teia de conspirações cresce a ponto de parecer incompreensível, mas tudo é revelado ao longo de um roteiro de grande qualidade.

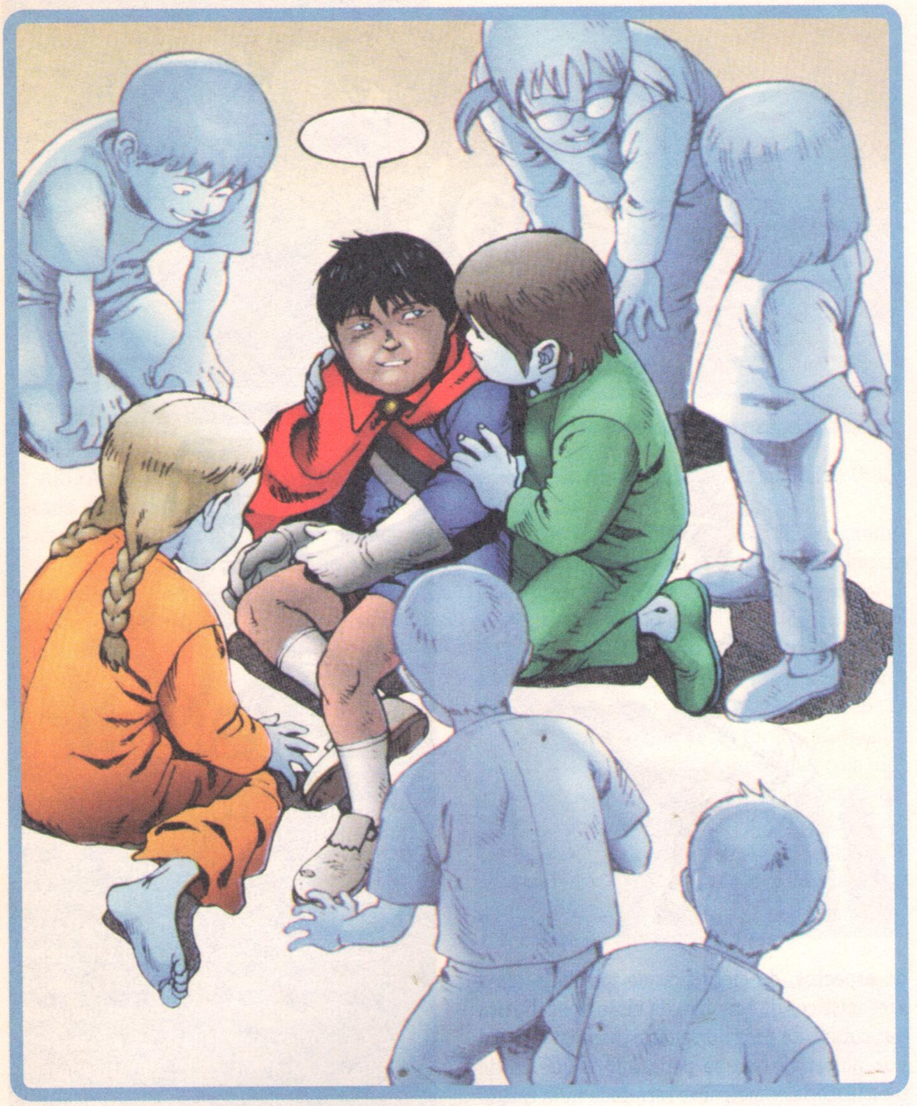
Neo Tóquio é uma cidade visivelmente saturada, desemprego irrompendo, delinquência juvenil corrente, drogas sintéticas consumidas como se fossem doces. A corrupção está em todos os níveis da sociedade, mas no governo ela se faz ainda mais cruel, interferindo nos egos de políticos que pensam mais em carreiras do que em bem-estar social. Neo Tóquio é como uma cidade bíblica, é Sodoma, é Gomorra, é Babilônia, por isso sua destruição é iminente, profética e desejada. Num cenário tão desolador, não seria de se estranhar o aparecimento de movimentos e seitas apocalípticas pregando a vinda de seu messias, quem destruiria o mal da Terra e reconduziria todos a uma nova era. Não por acaso, no imaginário dessas seitas o messias era Akira.





Não há religião no mundo que veja a era contemporânea a ela como estável: sempre é uma era de degeneração (claro, a busca pelo sagrado é assim justificada). A Roda de Fogo que espera por Neo Tóquio é uma dança da destruição de Shiva, o deus hindu, é a purificação vinda após o fogo na terra, e era isso que perseguiam os fanáticos da cidade. Curioso o destino deles, que se consideravam os nobres que sobrariam após a destruição dos impuros: são os primeiros a cair.

Tudo isso começou com um projeto do governo do Japão em pesquisar seres humanos que manifestavam um poder diferente dos demais. Descobriu-se que a enorme energia criativa humana estava relacionada à energia que todos os seres possuem. Mais do que isso: animais, amebas, água, ar, poeira cósmica, tudo contempla essa energia, como se tivessem o mesmo gene. E, talvez, esse gene estivesse na memória ancestral humana, um resquício da energia que gerou o Universo. Daí a pesquisa tentou controlar essa energia sobre-humana em crianças que apresentavam as devidas tendências. Mas o erro em tentar controlar o incompreensível acorda a disposição predatória à destruição de tudo o que há em volta, uma involução. Akira fora isso. Regrediu ao máximo e ao mínimo, continha o tudo e o nada dentro de si e tudo isso gerou a destruição de Tóquio. Esses paradoxos muito característicos do Zen-Budismo (e, por extensão, do pensamento nipônico), faz-se extremamente presente no filme.



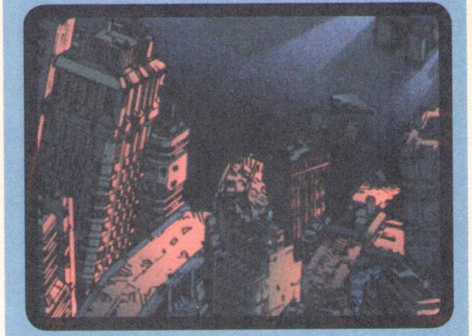
Rassera!

Antigos erros não bastam, e Tetsuo é submetido à experiência similar àquela desenvolvida em Akira: os cientistas notaram nele um padrão extremamente similar ao da experiência 28. Em certo momento, Tetsuo sente em si todo o poder fantástico que possui, dentro daquele incrível paradoxo. Por um lado, é o que sempre o garoto frágil, órfão, que vivia sendo salvo de suas brigas por Kaneda, queria. Por outro, aquilo era fruto de uma experiência perversa, era um dom que lhe fora imposto. Mas não houve qualquer sinal de dilemas: Tetsuo já não era mais ele, era uma força da natureza, magnífica e devastadora.

Kaneda sai em busca do amigo, tentando detê-lo, até matá-lo. O corpo de Tetsuo não mais lhe responde, incha, suas entranhas tomam tamanhos gigantes, engolindo tudo o que veem pela frente, um fagócito destruidor. A sua consciência, no entanto, permanece, ela é imanente. E, então, Tetsuo se dá conta de que Kaneda é tudo o que tem, seu porto seguro, seu amigo e irmão.

A amizade entre Kaneda e Tetsuo é uma das chaves do filme. O aspecto sombrio da história não está no fato de se passar num local decadente ou da trama sobrenatural, mas da alma despedaçada de um garoto que não compreende sua natureza. A amizade dos dois, vinda da infância (era Kaneda quem salvava o amigo novato de quem bulia com ele em brigas), é um laço eterno, por mais que se quisesse afastamento. Claro, há um resquício de clichê shounen nessa amizade, aquele padrão de, sorriso irônico no rosto, um amigo falar que só ele pode matar o outro, denotando o prazer que há na batalha mortífera. Kaneda, assim, vai em busca de Tetsuo, arma pesada em mãos, para tentar matá-lo, e talvez salvar não a cidade, mas a ele próprio. Mas o clichê fica nisso, e essa amizade ilumina as sombras do filme.

> "A explosão branca toma tudo, Akira e Tetsuo se tornam uma coisa só e se tornam nada. Está presente, uma vez mais, a energia criadora do Universo, o pó cósmico do Big Bang, e apoteoticamente Neo Tóquio é destruída."



Tetsuo libera os órgãos de Akira, separados em diferentes recipientes. Os paranormais aparecem e cumprem uma última missão: trazem, daqueles restos mortais, Akira de volta ao mundo. Então, tudo começa a acontecer. A explosão branca interrompe e paralisa a mutação grotesca que sofria Tetsuo.

Algo de proporções inimagináveis está para acontecer. Faz-se, aqui, um parêntese. Se nos reconhecemos únicos hoje em dia, nem sempre foi assim. De fato, levaram-se milênios até que a humanidade reconhecesse o conceito abstrato de individualidade – o marco é o filósofo francês Michel de Montaigne, em seus Ensaios do século XVI. Antes disso, as definições de pessoa passavam pelo grupo no qual ela se inseria, sua ordem, sua posição numa sociedade. A individualidade é uma abstração recente.

Retornando ao filme, a explosão branca toma tudo, Akira e Tetsuo se tornam uma coisa só e se tornam nada. Está presente, uma vez mais, a energia criadora do Universo, o pó cósmico do Big Bang, e apoteoticamente Neo Tóquio é destruída. Os quatro, Tetsuo, Takashi, Masaru, Kioko e Akira são engolidos pela explosão. Sobreviventes, Kei e Kai perguntam a Kaneda (que voltara após ouvir o chamado de Kei) se Tetsuo estaria morto, e ele responde apenas que não tinha certeza. E no vazio do universo, a imanência. Ecoa a voz: "Eu sou Tetsuo". O tudo e o nada, o micro e o macro, o pó e o Universo, estavam ali, se definindo como tal e único, Tetsuo.

> "São unidos rock, sintetizadores, percussão tradicional e de instrumentos não convencionais, música tradicional japonesa e indonésia e hinos budistas. Tudo isso inserido em corais majestosos. O resultado é assustador, pois traduz completamente o conceito de cada cena, nunca se sobrepondo ou se fazendo ausente, mas sendo sua própria imagem."

Recepção

A repercussão que AKIRA lançou no mercado cinematográfico, não apenas japonês, são evidentes. Para começar, provou poder ser realizada em larga escala animação para adultos, sem que isso queira dizer investimento em nichos isolados e específicos. AKIRA não apenas contribuiu, mas foi grande impulsor na divulgação da animação japonesa no Ocidente.

No que tange aos animês, a história de Katsuhiro Otomo lançou, não haja dúvidas, escola para tudo o que viria em seguida em termos de ficção científica. O conceito de Neo Tóquio, a reconstrução da cidade devastada e seu tempo de degradação moral, foi amplamente assimilado pelos mais diversos títulos, dos mais diversos gêneros (de Evangelion a Sailor Moon). E, claro, não nos esqueçamos de que tal conceito chegou na forma do título desta própria revista que tem em mãos seus leitores.

Poucos são os filmes, até hoje, que conseguem traduzir a angústia humana de forma tão brilhante. AKIRA é um filme desagradável, sombrio, triste e também lindo, que torna o coração de quem o assiste extremamente pesado, incute as mais diversas dúvidas, não apenas metafísicas por natureza de ficção científica, mas dúvidas emotivas. É a perfeita tradução da dor do mundo.

Há expressa no filme uma tendência que, se notarmos, se faz cada dia mais presente: a de se discutir a condição humana na forma de uma alegoria futurista. Isso denota uma série de aspectos, do cientificismo que hoje toma ares místicos de religião, da visão apocalíptica das coisas, do próprio cenário que motiva uma boa narrativa (em se pensando o que traria uma história empolgante retratada num futuro próximo). Mas também denota a preocupação com o que virá, e no se pode fazer para deter o avanço de crises morais e destrutivas.

O filme apresentou uma série de avanços técnicos para os animês e, evidente, foi bastante oneroso. Em sua produção uniram-se as mais diversas companhias japonesas num chamado "AKIRA Comittee" (literalmente: comissão AKIRA), da Kodansha (editora original do mangá) à Bandai e à Toho, passando pela Tokyo Movie Shinsha, TMS, responsável pela animação.

O roteiro e a direção de Otomo são magníficos e não há nada que se possa subtrair de uma obra tão genial – ele, claro, em sua humildade, comenta constantemente que gostaria de mudar aspectos do filme hoje. Por essa razão, talvez, haja alguns comentários maldosos quanto a uma suposta falta de genialidade em seus outros filmes por parte da crítica especializada, uma bobagem. AKIRA, sim, é o ápice de Otomo, e isso não diminui em nada suas demais obras.

A trilha sonora é um dos aspectos mais notáveis do longa-metragem e deverá ser, tente perguntar, citada por seu brilhantismo por qualquer um que a tenha ouvido. As músicas foram compostas e regidas por Shoji Yamashiro em seu grupo Geinoh Yamashirogumi, escolha pessoal de Otomo, fundindo diversos estilos para criar a atmosfera desejada que traduzia Neo Tóquio. São unidos rock, sintetizadores, percussão tradicional e de instrumentos não convencionais, música tradicional japonesa e indonésia e hinos budistas. Tudo isso inserido em corais majestosos, também ideia de Otomo, dando aspecto étnico à Neo Tóquio. O resultado é assustador, pois traduz completamente o conceito de cada cena, nunca se sobrepondo ou se fazendo ausente, mas sendo sua própria imagem. Mesmo a música composta pelo som polifônico de bonecas possui um clima angustiante, bem ao gosto da cena de horror que a motiva.

Foi anunciada há pouco tempo a compra dos direitos para adaptação do filme em um longa live-action de Hollywood, produzido por Leonardo DiCaprio (que é grande entusiasta dos animês). A partir disso, surgiram uma série de especulações a respeito de DiCaprio interpretar Kaneda e do filme se passar em Nova Iorque. Nada, no entanto, está definido oficialmente. Só se sabe que o filme está programado para 2009, a cargo dos estúdios da Warner.

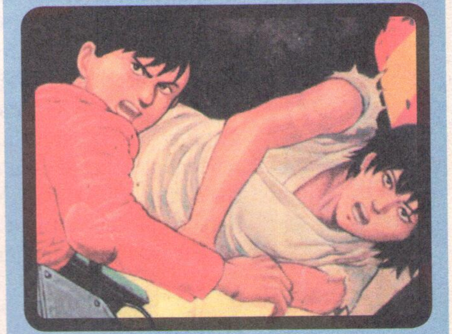
"Em 2001, a Pioneer lançou uma edição especial de AKIRA em DVD nos EUA, contendo muito material extra e uma versão totalmente remasterizada de áudio e vídeo (incluindo uma pista de som em inglês em cinco canais). Esta é a edição lançada no Brasil em 2008."

E no Brasil...

AKIRA foi exibido no Brasil no início da década de noventa. Embora não tenha feito nenhum sucesso estrondoso, acompanhou em nosso País o movimento global de aceitação da animação de Katsuhiro Otomo. Isso motivou, inclusive, a Editora Globo a se aventurar a publicar o mangá, colorizado e invertido em edição americana, por essas bandas.

Em 2001, a Pioneer (atual Geneon) lançou uma edição especial de AKIRA em DVD nos EUA, contendo muito material extra e uma versão totalmente remasterizada de áudio e vídeo (incluindo uma pista de som em inglês em cinco canais). Esta é a edição lançada no Brasil em 2008 pela Focus Filmes, aparentemente negociada por meio da Manga Entertainment (detentora dos direitos do filme em países como Reino Unido e Austrália).

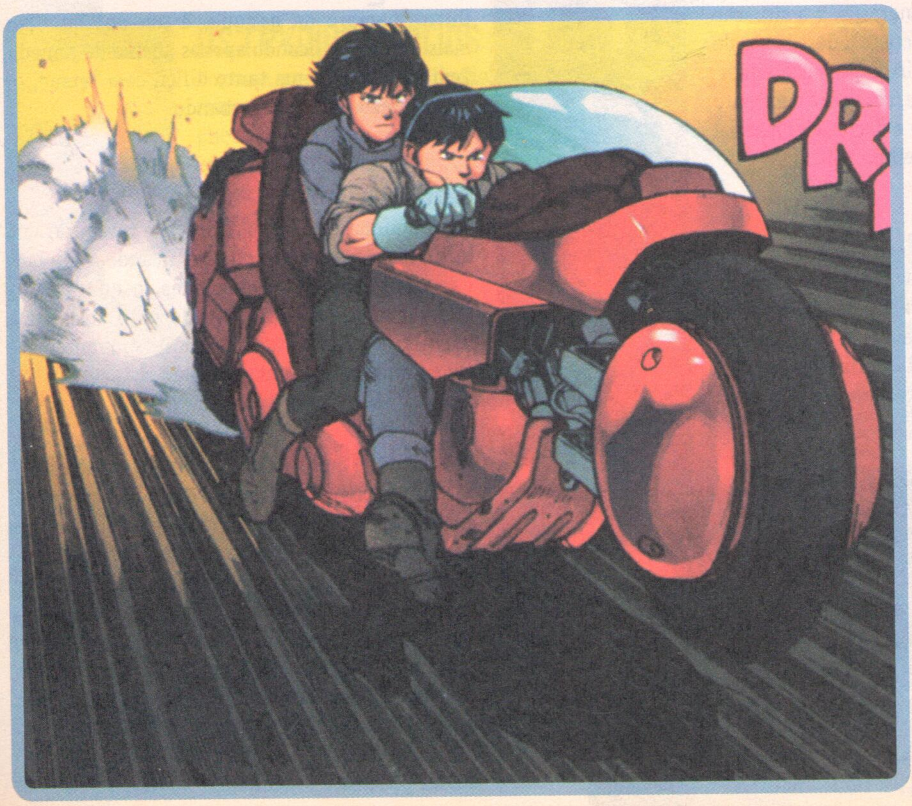
O material é de boa qualidade, menus bonitos, legendas bem traduzidas, mas impossível não comentar a demora no lançamento. A Flashstar (do mesmo grupo da Focus) já tinha planejado um lançamento de AKIRA anos atrás, quando lançara uma fraquíssima edição em DVD do também excelente Ghost in the Shell. A princípio os fãs foram informados de que não precisariam se preocupar com uma redublagem, já que o DVD de AKIRA finalmente lançado conteria a "dublagem original". Isso gerou especulações de ser a dublagem do VHS lançado pela Europa Filmes, realizada na Álamo à época do lançamento. Não é, e que todos fiquem alertados para isso.



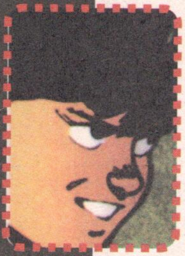
AKIRA possui três dublagens em português: a do VHS (Álamo), uma exibida pela BAND (Mastersound) e a da Locomotion (Capricórnio). A versão presente no DVD é a da BAND, de longe a pior de todas. Caro leitor, passe longe desta versão em português: os protagonistas, que no original têm vozes de garotos que são, receberam vozes, em português, de senhores e senhoras de 30, 40 anos – Kaneda, Tetsuo, Kaori, Kei, todos. A situação mais lastimável é a de Tetsuo, justamente o personagem que pede a interpretação mais inconsequente e a voz mais adolescente, recebeu voz grave e estilo de um galã de meia-idade, um horror. Melhor seria, mesmo, uma redublagem.

Outro defeito do DVD é sua configuração: só tem acesso aos melhores extras quem compra o pack com as versões standard e widescreen. Isso se justifica pela época do lançamento do DVD nos EUA (ainda havia quem torcesse o nariz para o widescreen), mas hoje é impensável: para que ter em casa uma versão com cortes nas laterais? Melhor seria se lançassem apenas o DVD duplo, como é padrão.

No mais, é um trabalho bem feito, e os extras valem muito a pena (há entrevistas, making of, glossários). Além disso, o pack traz alguns brindes, e ter na estante tamanho clássico da animação mundial é prerrogativa.

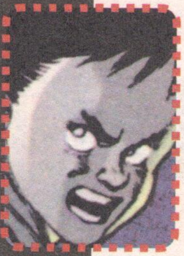


Personagens



Kaneda

Adolescente líder da Gangue Cápsula, ronda com sua moto roubada, demarcando o território de sua gangue em atos inconsequentes. Órfão, conheceu Tetsuo ainda bem criança, servindo de irmão mais velho, defendendo-o de valentões. Tem grande espírito de liderança, é impetuoso, hábil e cheio de lábia. Interessa-se por Kei, garota da delegacia, e entra em seu grupo revolucionário para resgatar Tetsuo.

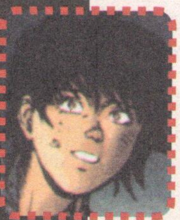


Tetsuo

Aparentemente órfão, ele vai morar na mesma instituição que Kaneda. Os dois crescem juntos, formando uma amizade forte, porém abalada pela baixa autoestima de Tetsuo, sempre se vendo salvo de tudo por Kaneda. Desde criança, Tetsuo é atormentado por alucinações terríveis, do chão fendendo a seus pés, de suas vísceras caindo de sua barriga. Quando o exército resgata Takashi, é notado que Tetsuo tinha algo de especial nele, e ele é levado para experiências científicas.

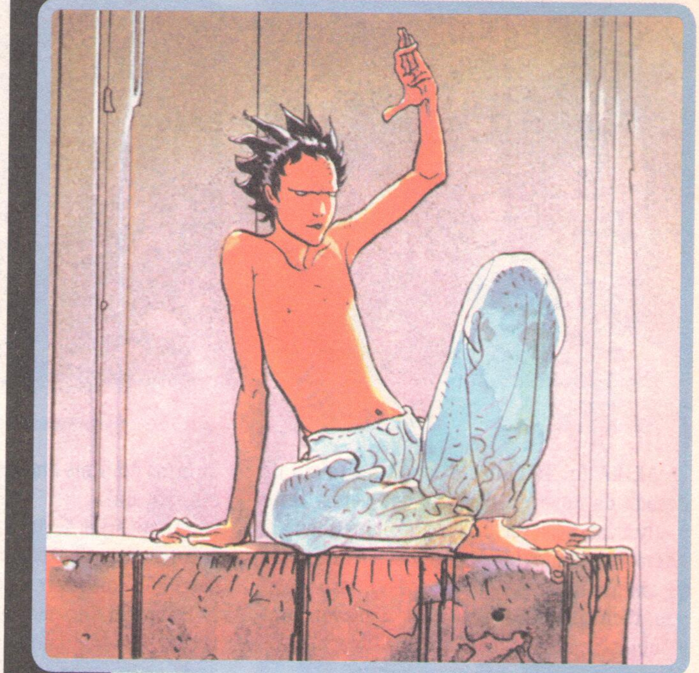
Coronel

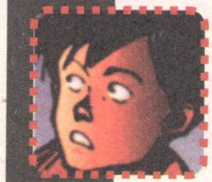
Líder do projeto que inclui as pesquisas secretas com os paranormais e a manutenção dos restos de Akira congelados no subsolo do Estádio Olímpico. Não é bem quisto no Conselho de Ministros, já que seus projetos eram muito onerosos, e a situação econômica do Japão era de crise. É destituído do cargo bem quando Tetsuo irrompe em ataques, mas, vendo o perigo iminente, convence o exército a aliar-se a ele, dá um golpe e decreta lei marcial e a prisão de todos do Conselho.



Kei

Garota jovem e bonita, envolve-se num grupo de revolucionários que querem a queda do atual governo, corrupto e ineficiente, e o cessar das experiências do Projeto AKIRA. Inteligente, ela se alia a Kaneda, que se interessa por ela, e sai em busca de Tetsuo.



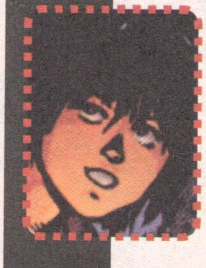


Kai

Um dos membros da gangue, é o único que sobrevive ao ataque de Tetsuo. Mantém-se fiel a Kaneda todo o tempo e terá um papel importante na última explosão.

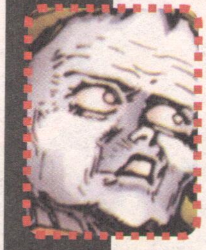
Yamagata

Outro membro da gangue, é um dos que têm mais voz ativa, ficando apenas abaixo de Kaneda. Tem uma relação um tanto difícil com Tetsuo, de menosprezo, e acaba tombando.



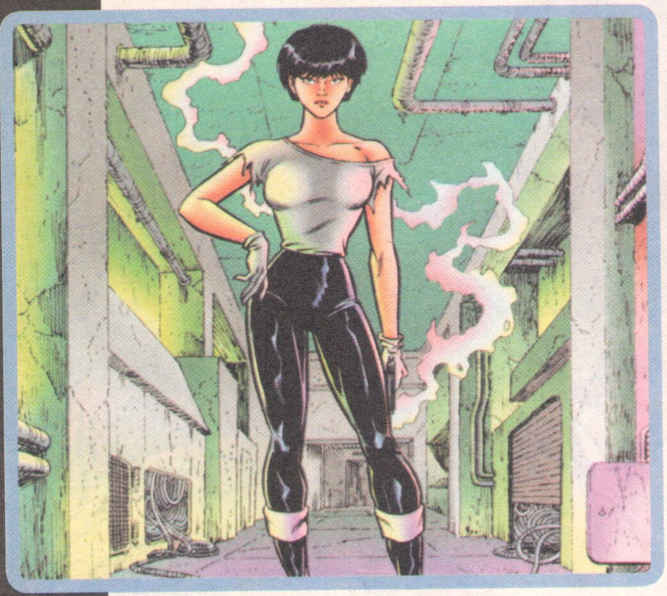
Kaori

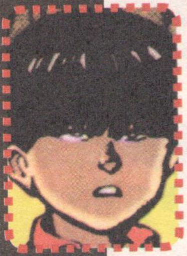
Namoradinha de Tetsuo, é frágil e insegura, mas nutre amor verdadeiro por ele, ficando a seu lado nas mais terríveis adversidades, o que acabará selando seu destino. Apesar do jeito machista e impetuoso como a trata, no fim Tetsuo nota o que ela e Kaneda representavam para si.



As crianças **(Kioko, Masaru e Takashi)**

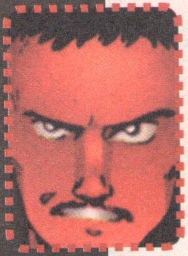
São os únicos que restaram das sofridas experiências realizadas pelo governo japonês. Possuíam dons sobrenaturais que se pretendiam ser desenvolvidos com o auxílio de drogas, que por sua vez geraram consequências diretas no desenvolvimento deles: apesar de envelhecerem, continuavam com estrutura física e mental de crianças. As drogas, além de potencializarem os poderes (telecinesia, telepatia, controle de mentes, premonição), por outro lado também controlava a intensidade desses poderes.





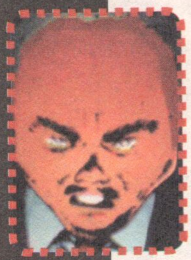
Akira

Manipulado por uma experiência secreta do governo japonês, era a criança com o maior poder psíquico dentre todas. O resultado disso foi o evento catastrófico da explosão que devastou Tóquio na década de oitenta. Tentando compreender sua natureza, o governo cria o Projeto AKIRA, mantendo os restos do menino numa câmara criogênica secreta de modo a esperar que gerações futuras pudessem estudá-lo e decifrá-lo.



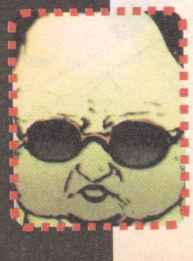
Os revolucionários

Formam um grupo classificado de terrorista que sabe dos detalhes escusos do Projeto AKIRA. São chefiados por Ryu, que sabe do perigo iminente representado pelas pesquisas científicas com as crianças paranormais. É um grupo muito bem organizado, com ramificações até no governo.



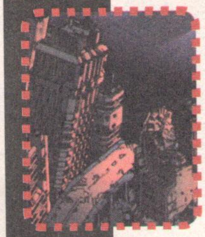
Nezu

Espião do grupo de Ryu no Conselho, revela-se inescrupuloso, servindo apenas a seus interesses pessoais de especulação. Quando é decretada por Shikishima a prisão dos conselheiros, e Ryu aparece para se encontrar com ele, dá-lhe um tiro sem qualquer remorso. Morre em seguida, ingerindo as cápsulas que o viciavam.



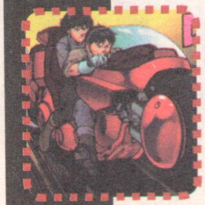
A seita

Liderados por Miyako, veem em Neo Tóquio uma era de decadência e profetizam o retorno de Akira como a destruição que gerará a purificação do mundo. São fortemente repreendidos pela polícia, mas permanecem seguindo seu ideal místico e sombrio até o fim.



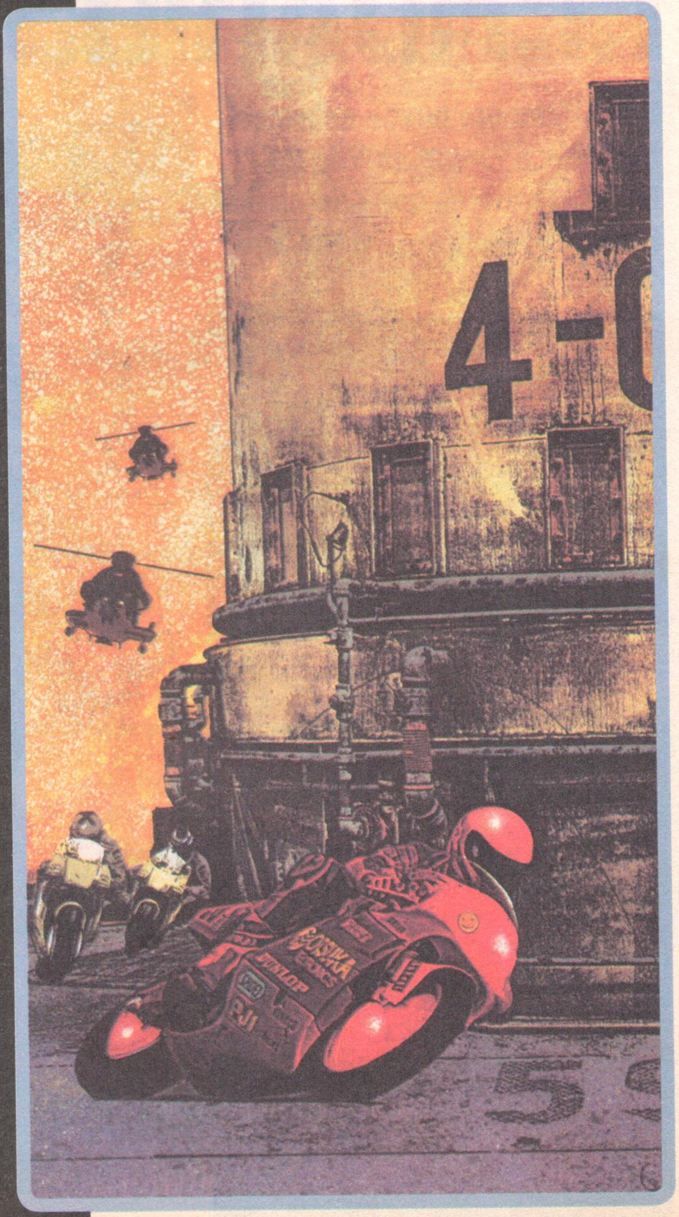
Neo Tóquio

Cenário e personagem do filme, é uma nova cidade construída num aterro próximo à cidade velha (que agora viraria sede olímpica do Japão). É uma cidade completamente desestabilizada, em que corrupção e delinquência imperam sob a sombra do desemprego e da decadência.



A motocicleta de Kaneda

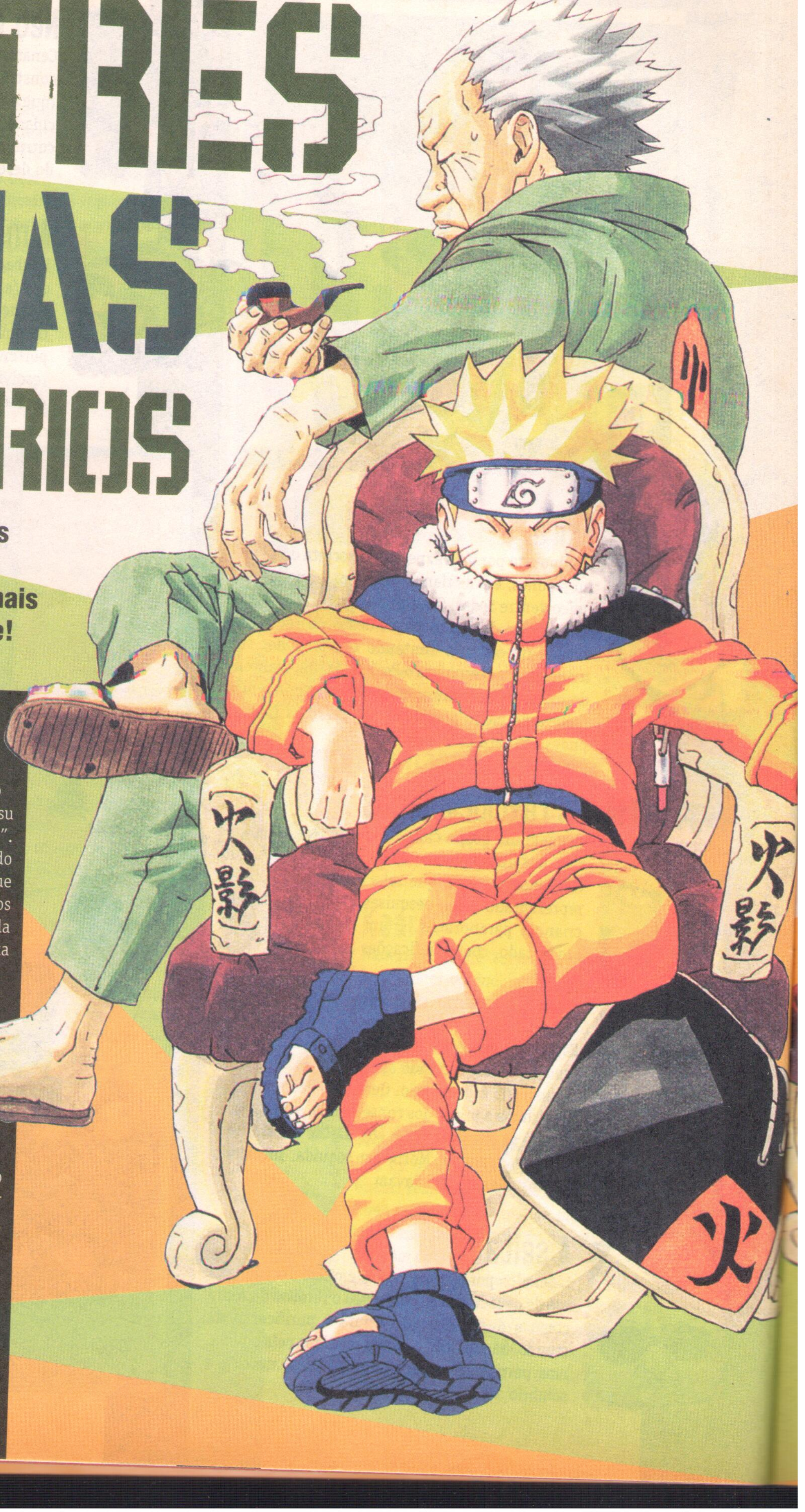
Roubada, ela é a mais fantástica das motos da gangue (e um dos maiores ícones do filme). Vermelha, alcança alta velocidade e tem todas as inovações tecnológicas. Para Tetsuo, ela é um fetiche, e pertencer a Kaneda só acentua o sentimento mal-resolvido que sente por ele. Torna-se um chamariz de Kaneda para Tetsuo até o fim.



Por Flávia Kaiba (Deusa Tsukihime)

OS TRÊS NINJAS LENDÁRIOS

Conheçam um pouco sobre os famosos sannins da Vila da Folha, os ninjas que são os mais indicados para serem Hokage!



Definição: o que são sannins?

Vamos começar por esclarecer esse termo nipônico. A palavra sannin vem de Densetsu no Sannin, que seria: "Três Ninjas Lendários". No mundo de Naruto, esse título é designado para os maiores ninjas da Vila da Folha, que são os mais capacitados para serem escolhidos como os próximos hokages (líder máximo da Vila da Folha), são ninjas que já possuem muita experiência e habilidades incríveis.

A história desses três ninjas lendários começa muito tempo atrás, em uma grande guerra entre a Vila da Folha (Konohagakure no Sato) e a Vila da Chuva (Amegakure no Sato), em que ambos os lados haviam sofrido grandes perdas, mais especificamente a Vila da Folha, pois o líder na época da Vila da Chuva, conhecido por Hanzou, foi o encarregado de proporcionar à vila adversária essa grande perda.

Contudo, somente três ninjas ainda estavam em pé, e eles eram: Jiraya, Orochimaru e Tsunade. O líder da Vila da Chuva, Hanzou, ficou admirado pela resistência daqueles três ninjas e resolveu poupá-los, respeitando o grande poder e habilidade dos adversários sobreviventes.

Hanzou acreditou que não haveria como ganhar mais a guerra contra a Vila da Folha e então decidiu que a partir daquele dia, os três ninjas sobreviventes deveriam ser referidos como sannin (bem original, não é?).

Então os nomes de Jiraya, Tsunade e Orochimaru ganharam fama, respeito e temor pelo mundo ninja afora. Uma coisa interessante a respeitos dos três é que eles forão discípulos do terceiro hokage, Hiruzen Sarutobi.

No decorrer da matéria, estaremos fazendo um completo dossiê sobre os três ninjas lendários. Aviso desde já que algumas passagens podem conter spoilers, por isso fiquem atentos quando o aviso aparecer, assim evitaremos que muitos percam as surpresas de Naruto que vêm por aí, ainda inéditas no Brasil, tanto na publicação do mangá pela Panini como pelos episódios exibidos até então na televisão brasileira.

"Aposentado como ninja, Jiraya começou uma vida bastante simples – ele se tornou um romancista erótico – muitas vezes usando seu telescópio para espionar mulheres em fonte termais, como inspiração para seus romances."

JIRAYA

Começaremos apresentando Jiraya, um ninja notável que foi treinado por Hiruzen Sarutobi, o terceiro hokage. Desde a infância, Jiraya tinha forte interesse pelo sexo oposto, um interesse tão forte que gerava incontáveis brigas com sua parceira de equipe Tsunade, por causa do corpo dela. Na infância, não era um bom exemplo de ninja, na maioria das vezes era usado como bode expiatório e seu mestre ainda comparava-o com o outro colega de time, Orochimaru, que era o oposto de Jiraya.

Já na juventude, Jiraya encontrou a montanha Myoboku, onde era a morada dos sapos, e foi lá que assinou o tratado de sangue com essa espécie, aprendendo a usar todas as habilidades (jutsu) deles. O velho sapo ancião havia previsto a chegada de Jiraya e depois ofereceu outra profecia, dizendo que Jiraya iria se tornar um pervertido sem igual, que iria viajar pelo mundo e (spoiler) chegaria um dia que ele teria um aprendiz que poderia destruir ou trazer a paz para o mundo, (spoiler) e o resultado disso seria feito atrás da escolha de Jiraya.

(spolier) Após a guerra contra a Vila da Chuva, os ninjas lendários estavam voltando para a Vila da Folha quando são surpreendidos por três crianças que, em decorrência da guerra ficaram órfãs, elas eram: Nagato, Konan e Yahiko. Jiraya mostrou interesse por eles e ficou para trás, permanecendo durante três anos naquele lugar para treiná-los, deixando o resto nas mãos de Nagato para que ele concluísse o treinamento.

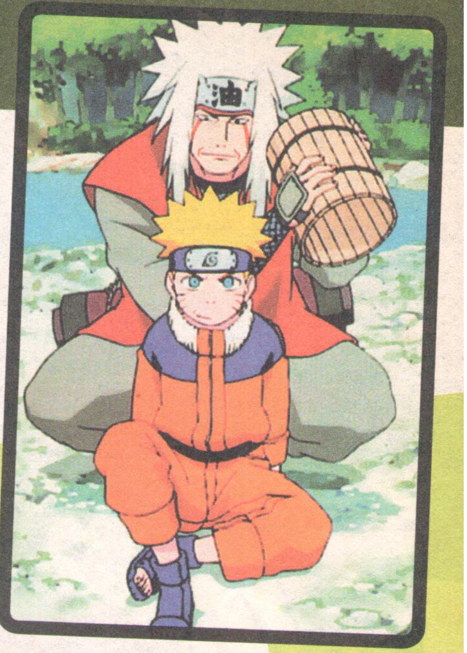
Voltando para a Vila da Folha, Jiraya serviu como um ótimo soldado até descobrir os crimes que Orochimaru estava comentendo contra a própria vila. Embora fossem companheiros de time, Orochimaru não ouviu os apelos de Jiraya. A última vez que se encontraram foi numa batalha nos arredores da vila, em que Orochimaru fugiu, deixando um Jiraya mais sábio para trás, relacionado a tudo que aconteceu. Pode ter sido por isso que, mais tarde, Jiraya abandona a Vila da Folha e começa a viajar pelo mundo. Para ele, foi concedida uma permissão de isolamento, assim, ele não seria visto como um criminoso que abandona a vila.

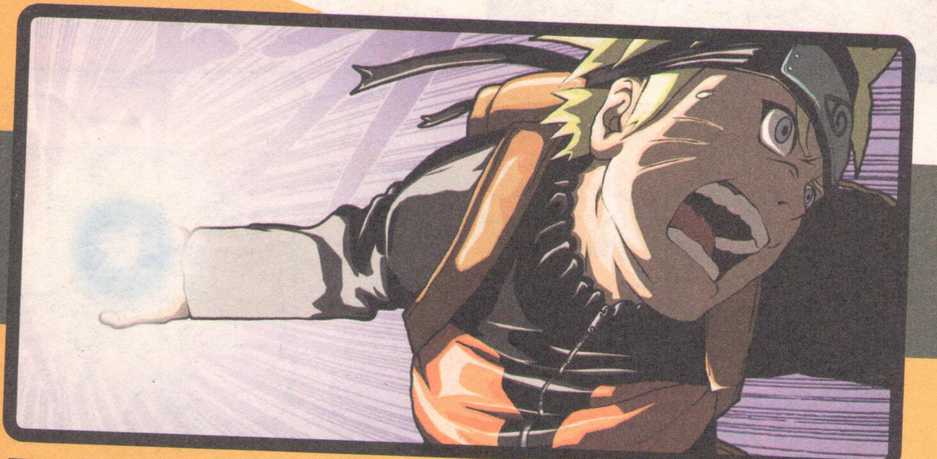
"Aposentado" como ninja, Jiraya começou uma vida bastante simples – ele se tornou um romancista erótico – muitas vezes usando seu telescópio para espionar mulheres em fonte termais, como inspiração para seus romances. Um detalhe interessante é que o Kakashi Hatake é um grande fã da série de romances de Jiraya, intitulada "Icha Icha", traduzindo, é algo como "Vem Vem". Até o momento apareceram três livros dessa coleção: Paraíso, Violência e Táticas.

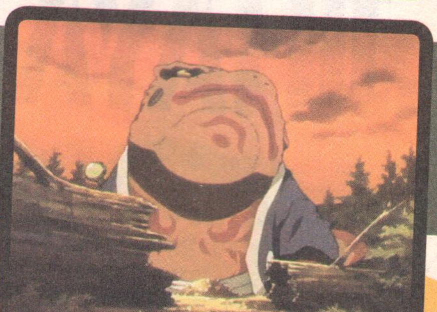
> "Após cumprir a promessa com Naruto, Jiraya desaparece por um tempo. Foi preciso esperar o ataque de Orochimaru à Konoha para Jiraya surgir de novo, dessa vez, fora do anonimato."

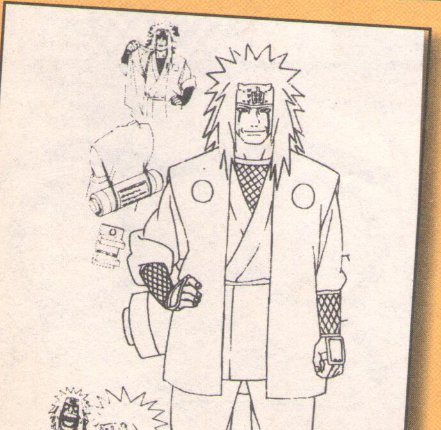
Contudo, revelou-se que o verdadeiro motivo para Jiraya se tornar um escritor – espionar mulheres era apenas um passatempo – era seguir o rastro de Orochimaru e foi a partir dessa vigilância de Jiraya que ele descobriu sobre a organização criminosa Akatsuki. Ao longo dos anos, Jiraya continuou suas observações sobre a Akatsuki, mesmo depois da saída de Orochimaru (na biografia dele, ainda nesta reportagem, será contado sobre a relação dele com a Akatsuki).

Foi em um dia a mais de pesquisas nas fontes termais que Jiraya conheceu um jovem garoto, esse garoto era o Naruto. Naruto estava com o professor Ebisu, esperando que, por ele ser um ninja especial que só treina elites, o ajudasse a treinar para o Exame Chuunin, só que após Ebisu ter ofendido Jiraya, esse o nocauteou, jogando-o para dentro de uma das fontes termais, e como reparação (já que perdeu seu tutor), Naruto exige que Jiraya o treine, mas Jiraya se recusa e Naruto apela para seu golpe secreto, o famoso "sexy no jutsu", com isso, Jiraya concorda em treiná-lo. E foi no treinamento de controle de chakra de Naruto, que Jiraya descobre que Orochimaru havia selado o chakra do garoto, e usando uma técnica que ele mesmo criou, tirou o selo feito por Orochimaru. Jiraya vê que Naruto era o menino que possuía a Kyuubi, demônio de nove caudas, selado dentro de si, e o ajuda a desenvolver o chakra da Kyuubi e que Naruto se conheça um pouco melhor.







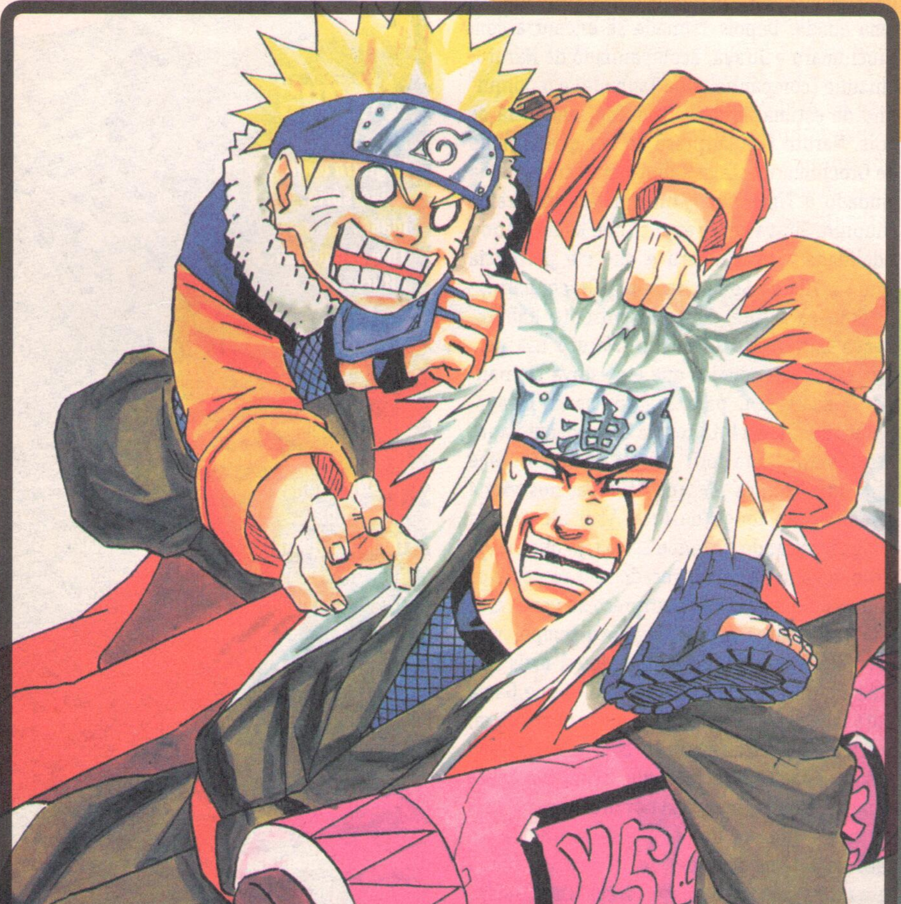


Jiraya ensinou a técnica de invocar animais (kuchiyose no jutsu) para Naruto, uma técnica em que se envoca, através de um pacto de sangue com uma determina espécie, um animal inteligente e forte que obedece aos comandos aquele que o invocou, em uma sequência engraçada no animê, mostra o desenvolvimento de Naruto para invocar, no caso, sapos, já que Jiraya era mestre dos sapos. Naruto começa invocando girinos insignificantes, e então Jiraya resolve tomar medidas drásticas para que Naruto aprenda a invocar sapos melhores, e joga Naruto de um precipício fundo e pontiagudo, forçando o menino, no desespero, a invocar o grande sapo mestre, conhecido como Gama Buta, através do chakra da Kyuubi. Gama Buta ficou surpreso por ter sido invocado por um menino, sendo que nem Jiraya conseguia chamá-lo direito, e só uma pessoa tinha conseguido essa proesa, e era o Quarto Hokage, há muito tempo.

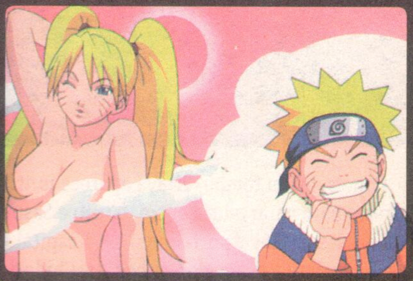
Após cumprir a promessa com Naruto, Jiraya desaparece por um tempo. Foi preciso esperar o ataque de Orochimaru à Konoha para Jiraya surgir de novo, dessa vez, fora do anonimato. Jiraya esmaga uma das três cobras invocadas por Orochimaru com um sapo gigante, fazendo uma grande entrada. Em seguida, Jiraya ajudou a tirar os invasores da vila, mas não teve tempo para salvar o Terceiro Hokage, seu mestre, que estava ocupado lutando contra Orochimaru. Depois do terrível incidente, Jiraya recebe a proposta de ser o novo Hokage, oferta feita pelos Conselheiros da vila, que Jiraya recusa prontamente, alegando ser a pessoa errada para esse tipo de trabalho, mas indicando outro candidato, como possível substituto – o outro ninja lendário, Tsunade.

Quando lhe foi dito que ele iria ajudar na busca de Tsunade, ele recusou, mas depois concordou e pediu para levar Naruto com ele, que a princípio não aceitou. Ele queria ficar na vila para aprender o Chidori, técnica usada por Sasuke contra Gaara no Exame Chunnin, que foi ensinada pelo Kakashi. Jiraya então diz a Naruto que lhe ensinaria uma técnica que era muito mais interessante que o Chidori de Sasuke. Então os dois partem na busca pela ninja Tsunade. Ao longo da viagem, Jiraya notou que Naruto se parecia muito com o Quarto Hokage, quando ele tinha a mesma idade de Naruto. Os dois pararam em uma pequena vila no caminho, onde Jiraya encontra uma moça muito atraente e a segue, deixando Naruto sozinho, depois ele volta e vê dois membros da Akatsuki com Naruto e Sasuke, eles eram Kisame e o irmão mais velho de Sasuke, Itachi. Sasuke pede para enfrentar Itachi, mas ainda não era forte o suficiente e recebe uma série de golpes do irmão, e Naruto tenta ajudar, fazendo com que Jiraya interfira na luta usando seu trunfo contra Itachi, ele faz com que as paredes, teto e chão do local sejam cobertos com um material viscoso, que ele revela ser um estômago de sapo, que confere a Jiraya uma grande habilidade para deter os criminosos e pegar Sasuke com segurança. Conforme Itachi e Kisame tentam sair, Jiraya vai estreitando mais o estômago do sapo, encurralando-os num canto, mas é surpreendido com uma técnica de Itachi que cria um buraco no estômago do sapo. Ele usa chamas negras para conseguir tal feito e os dois conseguem fugir.

É nessa hora que são reveladas as verdadeiras intenções da Akatsuki. Ela está atrás de Naruto por ele possuir o demônio de nove caudas selado em si, e a moça que Jiraya seguiu estava hipnotizada por uma técnica de Itachi. Com isso, eles queriam afastar o sannin do garoto para a captura ser mais fácil, o que não ocorreu, pois Jiraya descobre o plano a tempo.

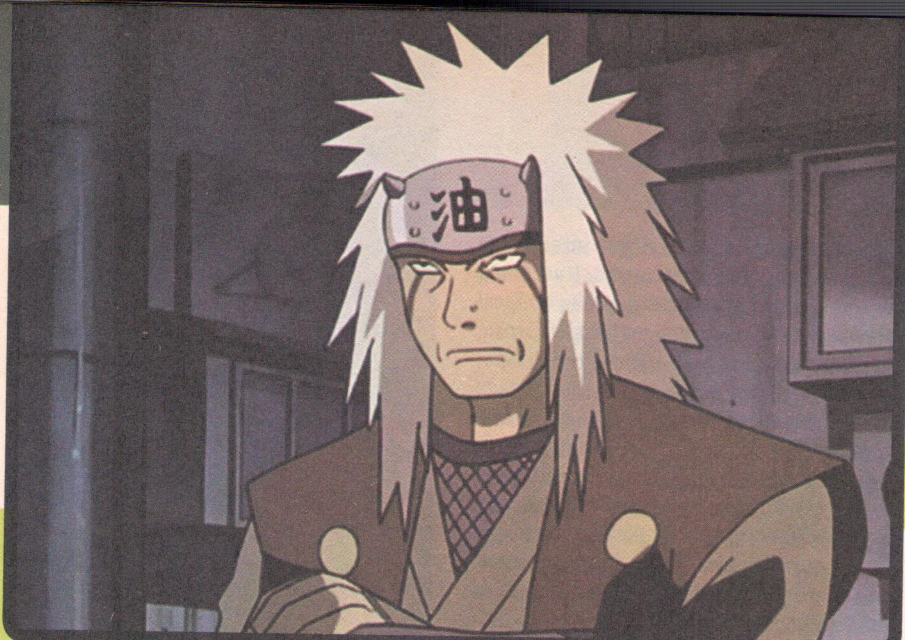


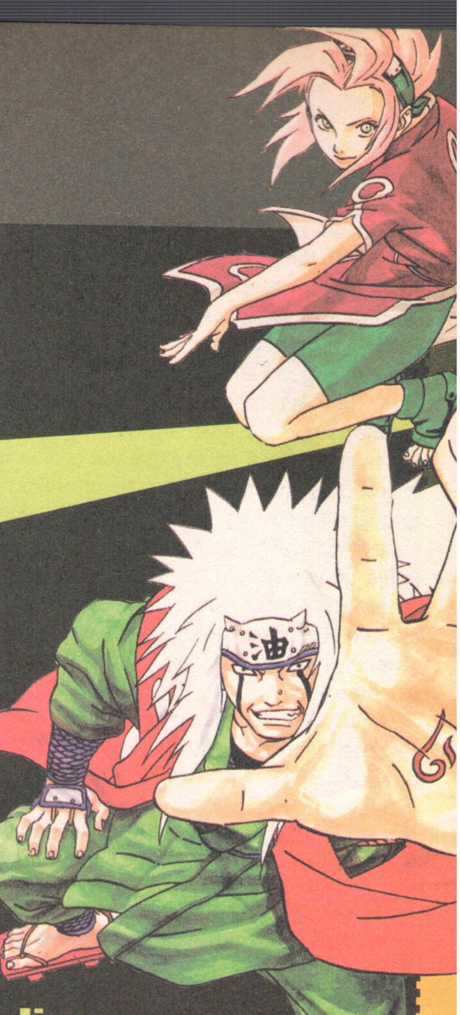
> "Na próxima cidade, onde havia rumores de Tsunade, Jiraya mostra a Naruto os vícios de um homem, como jogos, mulheres e bebidas, e que isso prejudica um ninja."



Depois desse incidente, surge o professor Gai, que ajuda no socorro a Sasuke, bastante ferido, e Naruto, enfurecido, diz que a Akatsuki irá pagar pelo que fizeram ao amigo, mas Jiraya o repreende, dizendo que, no momento da batalha, Naruto não tomou nenhuma atitude e depois de Gai ter ido embora – deixando como presente para Naruto a mesma roupa que ele e Lee usam – Jiraya informou a Naruto que, na verdade, o alvo da Akatsuki era ele, que tinha a Kyuubi selada. Depois dessa descoberta, Naruto decide ficar mais forte para impedir os planos da Akatsuki, e eles continuaram a procurar por Tsunade.

Na próxima cidade, onde havia rumores de Tsunade, Jiraya mostra a Naruto os vícios de um homem, como jogos, mulheres e bebidas, e que isso prejudica um ninja. Então, ele pega a carteira de Naruto "por medida de segurança" e entrega ao discípulo uma quantia mínima, além de deixar por conta de Naruto as bagagens da viagem. Mais tarde, Naruto encontra Jiraya num bar, rodeado de mulheres e garrafas de bebida vazias e sua carteira vazia. Depois da reclamação de Naruto, Jiraya resolve ensinar a prometida técnica. Com o restante do dinheiro, Jiraya compra balões com água e entrega a Naruto, dizendo que ele precisava treinar o controle de chakra para aprender a nova técnica. Nos dias que se seguem, Jiraya deu dicas para que Naruto pudesse executar com êxito o controle de chakra e revelou que o criador da técnica era o Quarto Hokage e que ela era composta por três etapas. Enquanto o garoto treinava, Jiraya corria atrás de mais informações sobre o paradeiro de Tsunade. Naruto começa a desenvolver melhor a técnica, e Jiraya lhe ensina a ter um ponto focal na palma da mão, assim ele pode movimentar a água do balão com o chakra sem arrebentá-lo.





Depois de um tempo, Jiraya aparece junto a Kakashi para parar a luta entre Naruto e Sasuke que se desenrolava no telhado do hospital. É lá que ambos avisam dos riscos do Chidori e do Rasengan. Kakashi também se sensibilizou quando Jiraya comentou que a rivalidade de Naruto com Sasuke lembrava a dele com Orochimaru quando ainda eram treinados pelo Terceiro Hokage.

Depois de um tempo, Jiraya percebe a gravidade da situação em que Naruto se encontrava, já que ele era alvo da Akatsuki e que Naruto queria se tornar mais forte que Sasuke. Numa visita a Naruto, que foi hospitalizado após a luta contra Sasuke, Jiraya avisa que a partir daquele momento eles se tornaram oficialmente mestre e discípulo e que treinaria Naruto por três anos, e também intensificaria suas buscas sobre mais informações de Orochimaru e da Akatsuki, e que era o tempo para que Orochimaru tomasse para si o corpo de Sasuke. Jiraya disse que entende os sentimentos de Naruto em tentar deter Sasuke, para que esse não deixasse a vila, pois tentou fazer o mesmo no passado com Orochimaru.

Para conter a impaciência de Naruto para achar o amigo, Jiraya o leva e a Sakura para uma pequena missão de investigação no local, que seria o atual esconderijo de Orochimaru. Mas eles acabam por fracassar na missão. Orochimaru usa os membros do clã Fuuma para poder enfrentar Jiraya, usando uma técnica de sedução, para que Jiraya fosse pego, mas não foi o suficiente para que Jiraya perdesse, e ele salva Naruto e Sakura dos problemas que eles estavam enfrentando. Os três saem de lá sem mais informações sobre Orochimaru.

Logo chega a data em que Naruto e Jiraya deixam a Vila da Folha para treinar pelos três anos seguidos. É nessa parte que se encerra a primeira fase de Naruto e se dá início à segunda fase, chamada de Shippuuden, que seriam os três anos depois do treinamento. É ela que está sendo exibida atualmente no Japão.

Eventualmente, Jiraya descobre o paradeiro de Tsunade. Encontrando-a, revela-lhe os terríveis acontecimentos por que a Vila da Folha passou e lhe diz que ela teria que assumir a liderança da vila como Quinto Hokage. Tsunade recusou firmemente, mas Jiraya mais tarde tentou falar com ela, esperando que ela se embriagasse para ele dizer que Orochimaru se tornou um inimigo da vila e que o mestre dela, o Terceiro Hokage, havia se sacrificado pelo bem da vila. Ele queria que ela se tornasse uma aliada. Depois Tsunade se encontra com Orochimaru e Jiraya, acompanhado de Naruto, Shizune (companheira de Tsunade) e o porquinho de estimação dela, Ton-Ton, encontra os dois. Naruto fica surpreso ao ver que ao lado de Orochimaru estava Kabuto, que antes havia ajudado o Time 7 na primeira fase do exame chuunin. Jiraya então explica que Kabuto jurou fidelidade a Orochimaru e que ele pertencia agora a Vila do Som, criada por Orochimaru.

Começa a luta. Shizune enfrenta Kabuto, Jiraya enfrenta Orochimaru. Naruto usa pela primeira vez a técnica que ele estava treinando, o Rasengan, para a surpresa de Jiraya. Naruto auxilia na luta contra Kabuto, enquanto Orochimaru tenta ferir Jiraya, que se protege com uma técnica em que seus cabelos viram espinhos. Ao longo da luta, Tsunade auxilia Jiraya invocando a grande Lesma, já que Jiraya e Orochimaru haviam invocado seus respectivos animais. Gama Buta fica surpreso ao ver as três criaturas juntas depois de tanto tempo, mas percebe-se que se tratava de algo a mais que uma simples reunião. Foi nesta luta que Gama Buta mostrou sua habilidade junto com Jiraya, lançando simultaneamente com o ninja uma grande explosão de fogo que atingiu a cobra gigante, Manda, invocada por Orochimaru, mas ela havia trocado de pele, e se escondido no subsolo para se defender do ataque. Por fim, a luta acaba com um empate. Jiraya, Orochimaru e Tsunade saem feridos, assim como Shizune e Naruto. É aí que Jiraya mostra que a volta de Tsunade para Konoha é importante, pois, por ela ser uma grande ninja médica, as habilidades dela poderiam ajudar muito a vila. Então, decidida, Tsunade volta para a Vila da Folha.

Jiraya

Nome: Jiraya
Registro ninja: 002301
Aniversário: 11 de novembro
Idade: 54 anos
Tipo sanguíneo: B
Altura: 1,91 m
Peso: 87,5 kg
Significado do nome: "Jovem trovão", um personagem de um conto do folclore japonês, casado com "Tsunade".
Vila de origem: Vila da Folha (Konoha)
Graduação na academia ninja: 6 anos
Mestre: Hiruzen Sarutobi (Terceiro Hokage)
Elementos: Terra e Fogo
Técnicas (jutsu): Fuuka Houin, Gamakuchi Shibari, Gamayu Endan, Gogyou Kaiin, Hari Jizou, Rasengan, Toad Kuchiyose, Yatai Kuzushi no Jutsu, Yomi Numa
Rank ninja: Jounin Especial (nível de Hokage)
Discípulos: Quarto Hokage e Naruto Uzumaki
Características: Ninja lendário, invocador de sapos gigantes e pervertido.
Frase: "Eu não sou apenas um pervertido, sou um superpervertido."
Missões completadas:
D-Rank: 58
C-Rank: 345
B-Rank: 684
A-Rank: 614
S-Rank: 138
Primeira participação no mangá: capítulo 90
Primeira participção no animê: episódio 52

TSUNADE

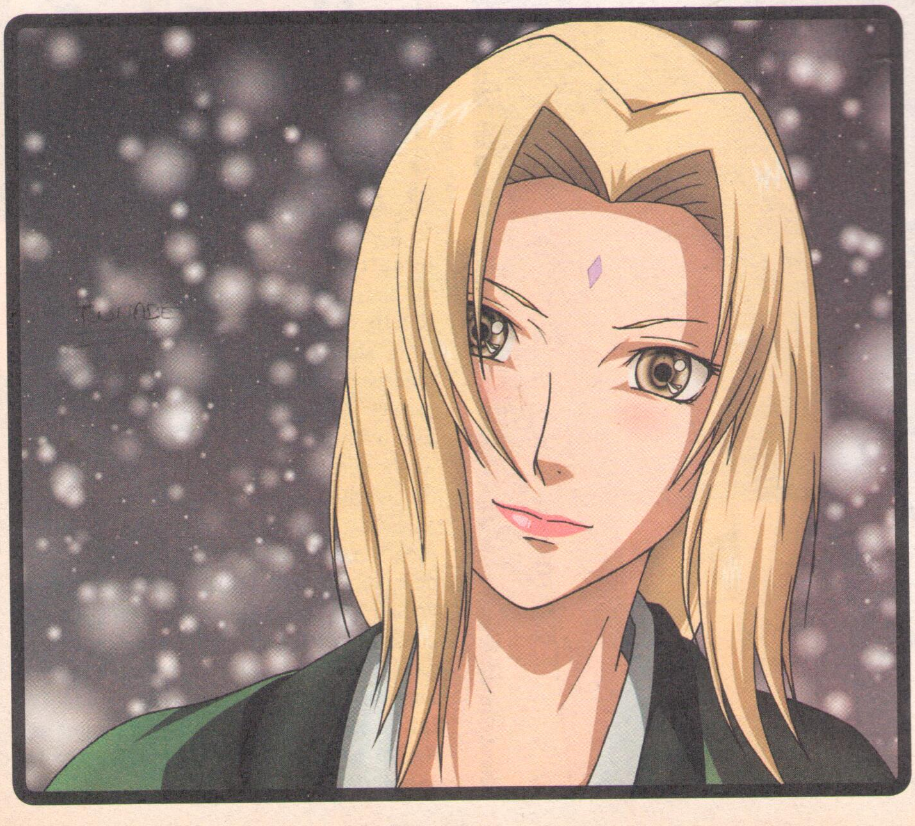
Tsunade é neta do Primeiro Hokage. Isto por si só já lhe concedeu prestígio e reconhecimento, mas ela também teve sorte de ser tutelada por Hiruzen Sarutobi, que se tornaria o Terceiro Hokage.

Com um alto nível de habilidade para iniciar como ninja e pelo sangue do qual ela procedeu, Tsunade tinha também outro motivo para se vanglorificar, ela ganhou de presente do Primeiro Hokage um colar que ele usara e que valia muito dinheiro. Para dar continuidade à herança, ela passou o colar para seu irmão mais novo, Nawaki, no dia do aniversário dele. Nawaki, cheio de alegria, proclamou que ele seria um Hokage no futuro, no entanto, uma tragédia ocorreu e o irmão de Tsunade morreu. Orochimaru e Jiraya aconselharam Tsunade a não ver o corpo do irmão, e o colar foi devolvido a ela.

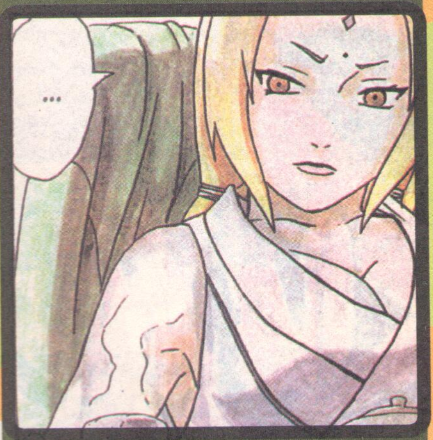
Vários anos depois, Tsunade havia crescido consideralvemente e se tornou uma especialista no campo da medicina, conhecendo várias técnicas (ninjutsus) de cicatrização, venenos e tratamentos. Foi em uma reunião que ela propôs ao Terceiro Hokage que as tradicionais três células do homem poderiam ser alteradas. Foi igualmente nesta reunião que ela conheceu um jovem de nome Dan, que compartilhou sua opinião. Os dois discutiram os seus pontos de vista, lentamente se tornando amigos e, ao mesmo tempo, namorados. Dan revelou que seu sonho era se tornar Hokage, pela razão de apoiar os médicos das equipes ninjas. Tsunade lhe presenteou com o colar que outrora havia pertencido a seu irmão. Só que, mais uma vez, em uma missão, o colar trouxe má sorte. Dan foi ferido mortalmente e Tsunade foi socorrê-lo, mas era tarde demais. Apesar da tentativa de curá-lo, Dan morreu. Tsunade chorou e tirou do peito ensanguentado de Dan o colar que mais uma vez havia feito uma vítima. Aquilo marcou Tsunade profundamente.

Sentindo-se culpada pela morte de Dan, Tsunade fica com o colar e começa a beber e praticar jogos de azar. Ela deixa a Vila da Folha e ao longo do caminho encontra uma jovem aprendiz chamada Shizune e seu bicho de estimação, um porquinho chamado Ton-Ton. A jovem era sobrinha de Dan, e Tsunade a coloca como sua assessora.

Tsunade abusou de suas habilidades médicas e manipulou seu corpo para muitas vezes mudar sua aparência física, aparentando ter menos idade. Às vezes era uma adolescente, depois se tornava uma mulher madura. Aos 50 anos de idade, ela tem aparência de uma mulher de 25 anos. Isso já ajudou muito para que ela pedisse dinheiro emprestado para manter seu vício, que são jogos de azar, assim, usava suas habilidades para dificultar que a achassem.



> "Tsunade abusou de suas habilidades médicas e manipulou seu corpo para muitas vezes mudar sua aparência física, aparentando ter menos idade. Às vezes era uma adolescente, depois se tornava uma mulher madura."



Apesar disto, Tsunade ganhou reputação, a sua vontade de jogar era muito maior que sua taxa de sucesso ao fazê-lo. Por muitas vezes perder grandes quantias em dinheiro, Tsunade acumulou a alcunha de "a lendária perdedora".

Depois do ataque liderado por Orochimaru sobre a Vila da Folha, ele procura por Tsunade, já que ele precisava de uma pessoa que tenha grandes habilidades médicas, pois na luta contra o Terceiro Hokage, perdeu o braço esquerdo, precisando de um atendimento.

Foi na aldeia do Castelo Tanzaku que Tsunade se reuniu com sua antiga equipe. Orochimaru explicou a situação para ela, claramente afirmando que ele havia matado o Terceiro Hokage e seus braços estavam naquele estado, em troca, Orochimaru iria trazer de volta a vida Nawaki e Dan, mas, para isso, precisava de seu braço. Tsunade exigiu saber o que ele faria depois que recuperasse o braço e ele disse que ia continuar o que ficou inacabado na vila. Os dois concordaram, contanto que Orochimaru não fizesse nada contra a vila e deu a Tsunade uma semana para se decidir, disse também que precisaria de dois corpos para o sacrifício, que iria trazer de volta à vida o irmão e o amado de Tsunade.

> "Vendo o empenho de Naruto, Tsunade perde seu medo de sangue e usa todos os seus conhecimentos médicos para que Naruto sobreviva."

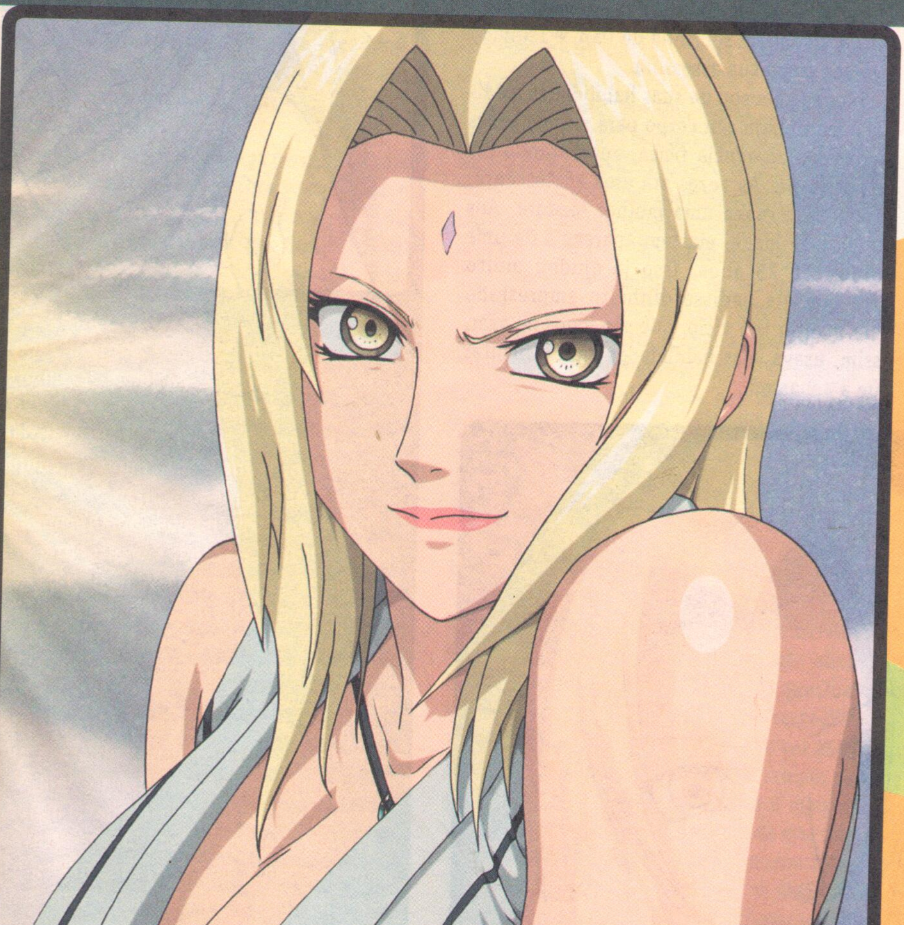
Mais tarde Tsunade, juntamente com Shizune, se encontra com Jiraya e Naruto, e lhe conta o que houve em Konoha e que ela teria que ser a próxima Hokage, mas ela rejeita o título o que acaba por insultar Naruto que mostra sua raiva por Tsunade. Ela ameaça bater nele apenas com um dedo.

Durante o combate, ela se distrai quando a fisionomia de Naruto se torna a de seu irmão falecido, Nawaki. Tentando se aproveitar da vantagem, Naruto usa o rasengan contra ela. No entanto, Naruto não a tinha prendido totalmente e, como prometido, Naruto é arremessado para longe apenas com um "peteleco" desferido por Tsunade.

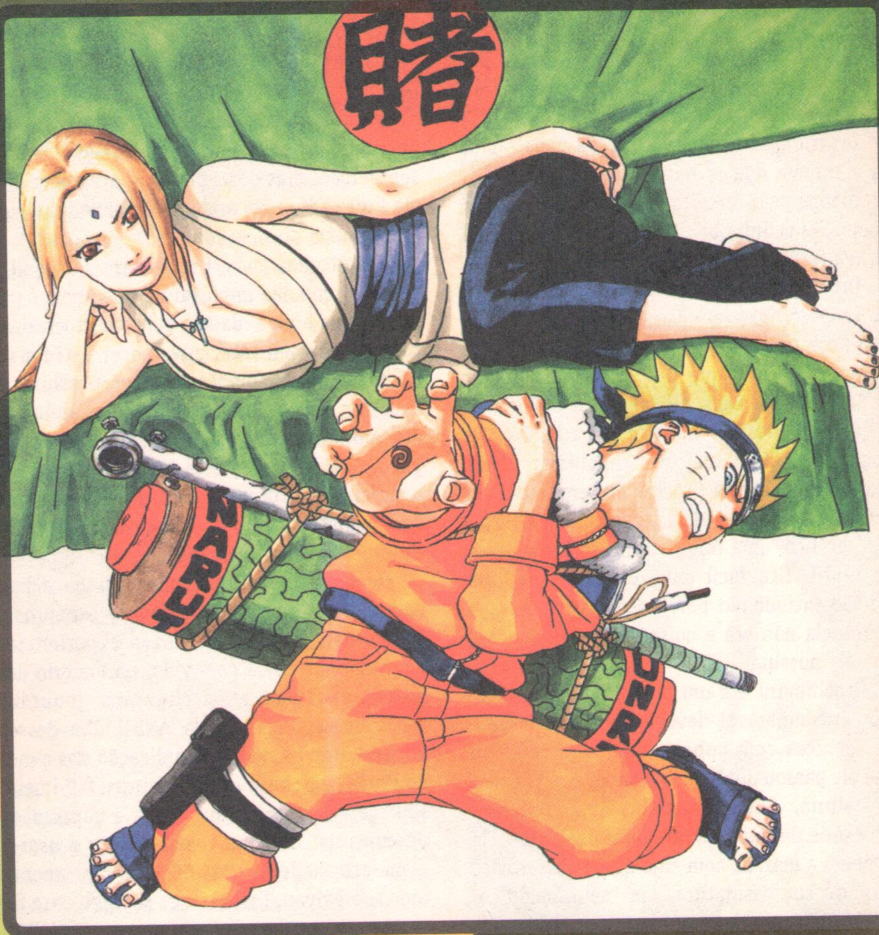
Foi então que Tsunade fez uma aposta com Naruto – se ele conseguisse dominar o rasengan em menos de uma semana, ele ganharia um colar muito caro que era relíquida do Primeiro Hokage. Enquanto demonstrava tranquilidade, Tsunade estava sendo atormentada por dentro, pela proposta de Jiraya e Orochimaru, uma boa e outra ruim.

Com um anjo e um demônio em cada ombro, Tsunade pensou muito ao longo de uma semana. Na noite em que se encontrou com Jiraya para beberem, Tsunade jogou uma droga sem sabor e sem aroma no copo do velho amigo. Um tempo depois, ela seguiu para o local onde havia marcado com Orochimaru... Ao chegar no ponto de encontro, Kabuto a atacou, e Orochimaru agradeceu a Kabuto por ele ter avisado de uma suposta traição de Tsunade (na verdade, ela foi lá para acabar com ele), já que Kabuto era um bom ninja médico, percebeu que a técnica que Tsunade estava usando nos braços de Orochimaru não era para cura.

Ela sabia muito bem que Orochimaru não iria cumprir a promessa de ficar longe da vila, além disso, trazendo o irmão e o namorado de volta à vida, o preço pago por isso seria muito alto. Enfurecida, Tsunade saiu destruindo tudo em seu caminho com sua força desumana. Em um campo aberto, Kabuto começa uma luta contra ela, tirando vantagem da fobia de sangue que Tsunade (sim, meus caros, ela era uma supermédica com fobia de sangue).



Apesar da desvantagem, Tsunade ainda lutou contra ele. A luta de Kabuto com Tsunade foi interrompida com a chegada de Naruto, Jiraya e Shizune, e, apesar de ainda estar sob efeito da droga, Jiraya começa uma batalha contra Orochimaru. Já Naruto assume a briga contra Kabuto e é forçado a usar o rasengan de forma improvisada, já que ainda não tinha domínio total da técnica. No entanto, com uma jogada rápida, Kabuto paralisa o fluxo interno de chakra de Naruto, desativando a super-recuperação que o chakra da Kyuubi fornecia a Naruto. Vendo o empenho de Naruto, Tsunade perde seu medo de sangue e usa todos os seus conhecimentos médicos para que Naruto sobreviva, enfrentando mais uma vez a morte, para qual ela perderá tantas pessoas queridas, conferindo agora que Naruto havia ganhado a aposta que fizeram anteriormente.

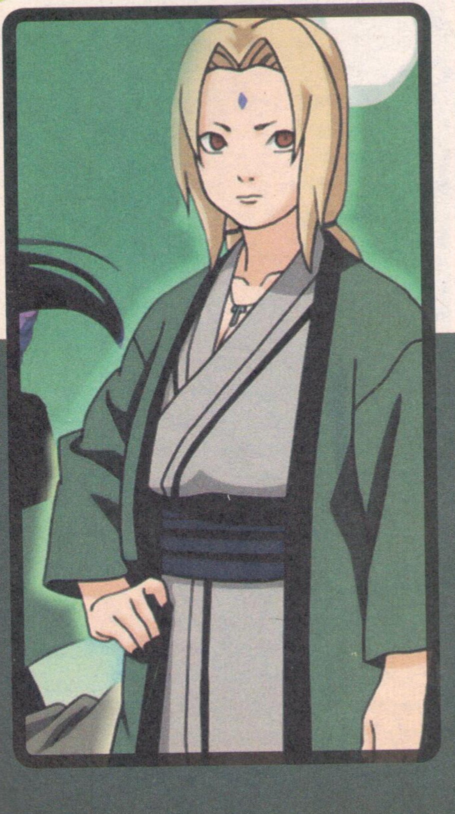


Com a determinação renovada, Tsunade aceita a proposta de Jiraya para ela se tornar a quinta Hokage. Tsunade utiliza-se de uma técnica especial para curar suas feridas provocadas na luta: consiste em utilizar todo o chakra que ela havia acumulado na jóia que possui em sua testa, para acelerar e recuperar os órgãos feridos em batalha, fazendo com que seu corpo fique totalmente curado. Porém, o número de vezes que a célula se divide é limitada. Em última análise, Tsunade encurtava seu tempo de vida para fazer os tecidos crescerem novamente.

Agora os três ninjas lendários estavam para começar uma luta, invocando seus respectivos animais: Katsuyu, a rainha das lesmas (invocada por Tsunade), Gamabuta, o rei dos sapos (invocado por Jiraya) e Manda, a rainha das serpentes (invocada por Orochimaru). Porém, a luta foi interrompida e Orochimaru e Kabuto fugiram, e Naruto, ao presenciar tudo, recebe um beijo ña testa de Tsunade, provando que ele havia ganho o respeito dela.

Ao voltar para Konoha, um dos primeiros atos de Tsunade foi o de verificar as condições das pessoas que estavam no hospital, especialmente Sasuke e Rock Lee. O caso de Lee era muito delicado, e Tsunade afirmou que mesmo com suas habilidades de médica, a chance de recuperação total de Lee seria de apenas 50%.

A próxima atuação de Tsunade foi quando ela descobriu que seu outro paciente, Sasuke Uchiha, havia indo embora da vila, acompanhado do Quarteto do Som, ninjas enviados por Orochimaru. Com poucos ninjas disponíveis para o resgate de Sasuke, Tsunade monta um esquadrão liderado por Shikamaru. Enquanto o esquadrão ia atrás de Sasuke, Tsunade começava a cirurgia em Rock Lee, que sobreviveu e fugiu imediatamente do hospital para ajudar no resgate de Sasuke.



Ainda preocupada com o esquadrão que ia resgatar Sasuke, Tsunade pediu ajuda à agora aliada Vila da Areia que enviou Gaara, Kankurou e Temari para ajudar. Porém, mesmo com os melhores esforços usados, a missão falha. Logo após isso, Sakura vai à procura de Tsunade para que ela a aceite como discípula. Pelos próximos dois anos e meio, Tsunade instrui Sakura sobre técnicas médicas, bem como os segredos de sua superforça.

O atual desafio de Tsunade, agora, é lidar com Danzou, um poderoso e sombrio homem que foi rival político do terceiro Hokage.

Tsunade

Nome: Tsunade
Registro ninja: 002302
Aniversário: 2 de agosto
Idade: 54 anos
Tipo sanguíneo: B
Altura: 1,63 m
Peso: 48,9 kg
Significado do nome: "Corda amarrada", um personagem de um conto do folclore japonês, casada com "Jiraya".
Vila de origem: Vila da Folha (Konoha)
Graduação na academia ninja: 6 anos
Mestre: Hiruzen Sarutobi (Terceiro Hokage)
Elementos: N/A
Técnicas (jutsu): Shousen, Infuuin Kai, Tsuuten Kyaku, Souzou Saisei, Ranshinshou, **Slug Kuchiyose**
Rank ninja: Hokage (atualmente)
Discípulos: Shizune e Sakura Haruno
Características: Ninja lendária, invocadora de lesmas gigantes e má apostadora.
Frase: "De agora em diante, eu também devo apostar a minha vida."
Missões completadas:
D-Rank: 40
C-Rank: 236
B-Rank: 467
A-Rank: 418
S-Rank: 95
Primeira participação no mangá: capítulo 149
Primeira participação no animê: episódio 85

OROCHIMARU

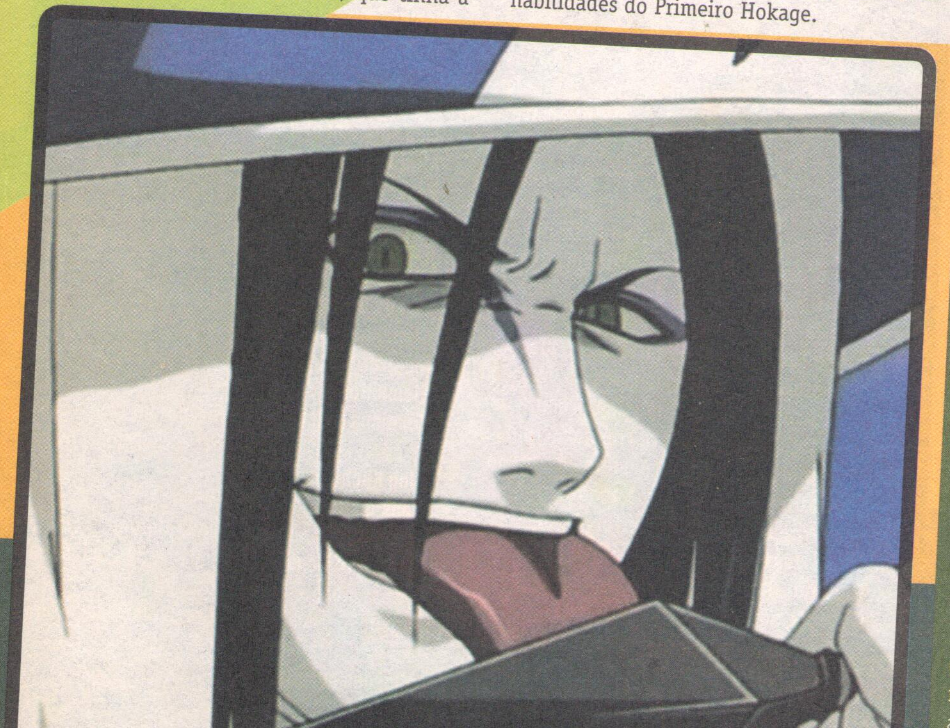
Orochimaru é talvez a pessoa mais famosa e infame que já habitou a Vila da Folha. Treinados pelo terceiro Hokage, referenciado como "Deus Shinobi", Orochimaru, Tsunade e Jiraya formam os Três Ninjas Lendários.

Orochimaru pode ter sido o aluno favorito do Terceiro Hokage, e esse desejava que Jiraya fosse como o bom aluno que Orochimaru era. Porém, o legado que Orochimari iria deixar ia ser algo marcado de sangue e crueldade, o qual seu mestre nunca imaginaria. Em um dos interrogatórios feito em Orochimaru, Ibiki Morino relatou que Orochimaru era o mal em forma humana. Com a aparência mórbita, pele branca, uma língua longa e fina e olhos de réptil, fica fácil entender por que Ibiki foi tão intimidado por Orochimaru, mas sua aparência não era a coisa mais mais terrível que ele possuía.

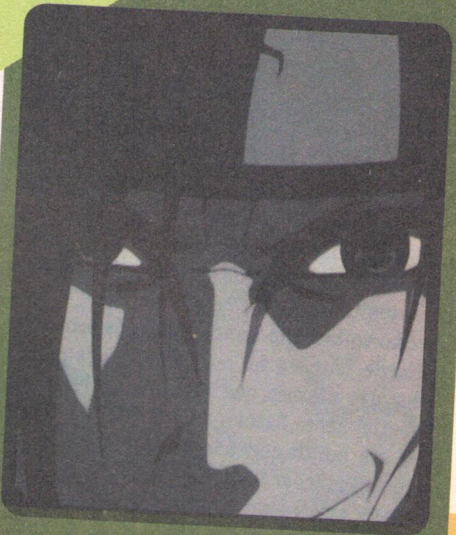
Orochimaru era um perfeccionista e mostrou incomparável devoção à aprendizagem de técnicas com cobras, uma característica que ele passou quase que exclusivamente para sua aluna, Anko Mitarashi, ensinando-lhe uma série de técnicas proibidas de cobras. Ele também a marcou com algo que mais tarde se tornaria sua assinatura, um "selo amaldiçoado". Aparecendo como se fosse uma marca de tinta no corpo, a pessoa entraria em um estado semelhante ao de coma, que tinha a possibilidade de 1 em 10 de sobreviver. Anko sobreviveu, mas descobriu que o homem que ela tanto admirava era um manipulador e ela, apenas uma de suas cobaias.

Nos últimos anos, Orochimaru começou a perceber que não importava o quão bom é um ninja, uma hora a idade e a morte superariam tudo. Vendo seu tutor envelhecer e não mais brilhar como nos tempos passados, Orochimaru cometeu um pecado que iria contaminá-lo eternamente. Com seus ideais imorais, o povo da Vila da Folha já tinha se assustado o suficiente e foi isso que provavelmente fez com que o Conselho da Vila o afasta-se como candidato a Quarto Hokage.

Foi então que Orochimaru passou a trabalhar em algo verdadeiramente tenebroso. Orochimaru começou a fazer experiências em humanos ainda com vida, na maioria das vezes as vítimas eram chuunins, jouunins e até mesmo agentes da ANBU. Um desses experimentos envolveu a aplicação dos genes do Primeiro Hokage em 60 crianças. O Primeiro Hokage era o único que tinha a capacidade de controlar demônios com caudas e usar o elemento madeira. Das 60 crianças, apenas uma sobreviveu. Essa criança sobrevivente foi criada e treinada como um agente da ANBU, com o nome de "Yamato", capaz de utilizar as habilidades do Primeiro Hokage.



"Em um plano liderado pelo Terceiro Hokage, Orochimaru foi pego em flagrante num laboratório cheio de restos de corpos mutilados, pendurados em cadeiras e nas paredes, revelando sua epifânia."



Em um plano liderado pelo Terceiro Hokage, Orochimaru foi pego em flagrante num laboratório cheio de restos de corpos mutilados, pendurados em cadeiras e nas paredes, revelando sua epifânia. Ele estava trabalhando em algo que lhe permitiria conter a morte e o tornaria um mestre em todas as técnicas, achando que o conhecimento iria lhe render o título de Hokage, derrotando seu tutor. No entanto, em vez de ser punido, ele tirou vantagem da compaixão que seu velho professor tinha e fugiu com vida. Quando ele fugiu, Jiraya foi atrás dele, mas Orochimaru ridicularizou os sentimentos de amizade de Jiraya e sua incapacidade de ver a verdade de suas ações. Os dois lutam, mas Orochimaru foge, e então Jiraya desiste de salvar Orochimaru.

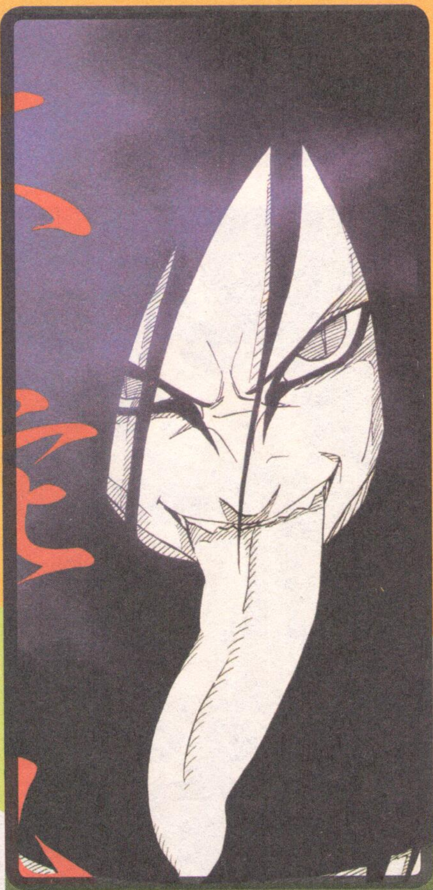
Orochimaru continuou suas atividades até se tornar cada vez mais sombrio, e sabe-se que ele se tornou um dos membros da organização criminosa Akatsuki. No entanto, ele a deixou devido à presença de Itachi Uchiha. Orochimaru decidiu que iria tomar a técnica do sharingan para si. Só que ele não foi capaz de persuadir Itachi, revelando até que o temia, após ver as habilidades do Mangekyou Sharingan. Então Orochimaru decidiu não tentar tomar o sharingan de Itachi, pois seria muito arriscado, e opta por sair da Akatsuki.

Sabe-se que depois de sair, Orochimaru havia conseguido concretizar parte de sua ambição: ele havia ganho a imortalidade. Essa técnica consistia em fazer com que sua alma permanecesse para sempre no mundo mortal, e seria transferida de tempos em tempos aos corpos de vítimas escolhidas por ele. Orochimaru tomou um corpo feminino e com sua habilidade conseguiu moldá-lo para que se assemelhasse a sua velha aparência. O verdadeiro corpo de Orochimaru deve ter se perdido, mas uma lembrança do seu passado permanece sob a forma de sua mão, com o anel da Akatsuki como se fosse um troféu.

Orochimaru então dedica-se ao seus próximos planos, dois deles contra a Vila da Folha. Sabendo que Itachi deixou vivo apenas um membro dos Uchiha, Orochimaru volta sua atenção para Sasuke e outros ninjas que se destacam. Orochimaru começa a viajar pelo mundo como um sábio, para oferecer ajuda aos que perderam tudo e estavam vulneráveis, mas tudo isso com a intenção recrutar jovens ninjas talentosos, e um deles seria o "sortudo" de se tornar o próximo corpo de Orochimaru. Ele conseguiu até fidelidade de algumas pessoas, como a de Kabuto Yakushi que tornaria seu espião. Entre seus outros convertidos, estão o único sobrevivente do brutal clã Kaguya e o também órfão Zaku Abumi.

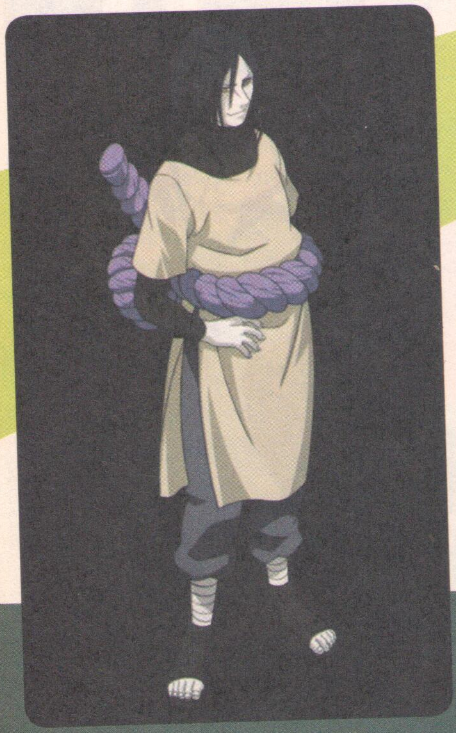
Com seu carisma e habilidade de manipular os outros, a influência dele foi crescendo e se expandido, logo muitos clãs o considerariam como "Salvador". Ele até mesmo conseguiu persuadir o Senhor Feudal do País do Arroz para que ele permitisse estabelecer uma vila com finalidade de treinar ninjas para fortalecer o país. Evidentemente, nenhuma das propostas de Orochimaru era benevolente, ele queria apenas meios para concretizar seus planos, e então ele funda a Vila Oculta do Som.

> "Você sabe o sentimento de realização e felicidade que você ganha quando tem a chance de machucar a quem você chamou de mestre?"



Foi no ano em que Sasuke tentaria o exame para se tornar Chuunin que Orochimaru decide colocar seu plano em funcionamento. Ele toma o corpo de um ninja da Vila da Grama e se disfarça como um dos participantes do exame, e sob esse disfarce ele coloca em Sasuke o selo amaldiçoado. Ao mesmo tempo, ele envia seus subordinados para atacarem Sasuke, que desperta o selo. Foi graças ao apelo de Sakura que Sasuke acordou. O intuito de Orochimaru era colocar Sasuke sob tanto estresse quanto possível, forçando-a a utilizar o selo amaldiçoado. Orochimaru posteriormente encontrou-se com Anko no decorrer do exame e a humilhou, quase chegando a matá-la. Ele também se encontra com Kakashi e ironiza o esforço dele para reprimir o selo amaldiçoado de Sasuke. Acrescentou que este iria atrás dele para obter mais poder.

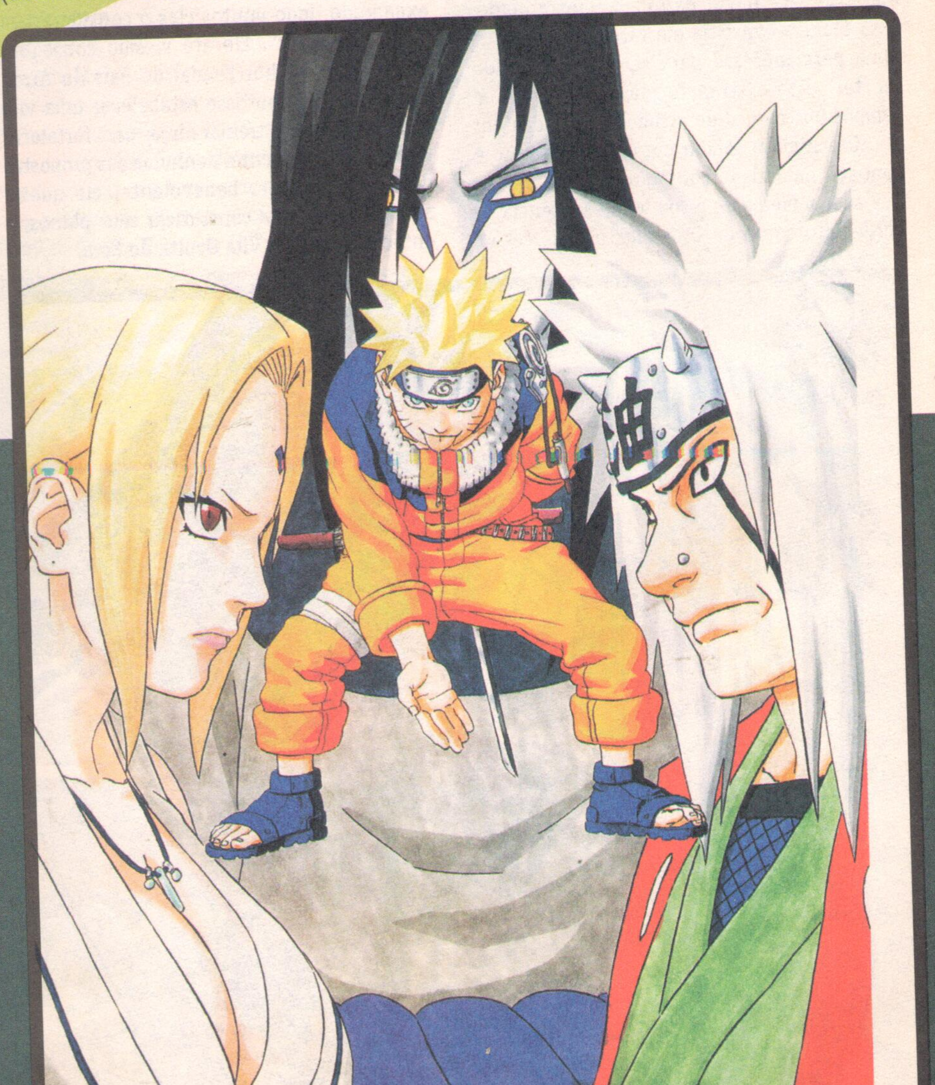
> "Depois do encontro com Tsunade e Jiraya, Orochimaru começa um novo plano, e envia um grupo de ninjas conhecidos como 'Quarteto do Som' para a Vila da Folha, para levar um convite à Sasuke."

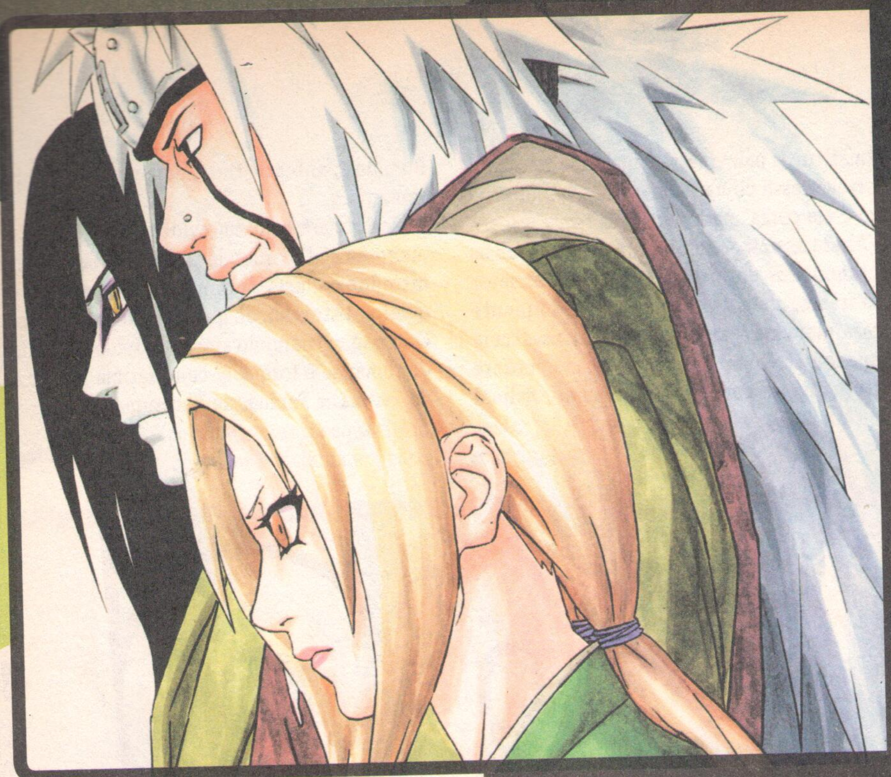


O próximo passo de Orochimaru foi nas finais do exame Chuunin, em que ele assume o papel do Líder da Vila da Areia (Kazekage) e faz o Terceiro Hokage de refém, para que a Vila do Som e da Areia começassem o ataque à Konoha. O Terceiro Hokage reconhece a voz do seu ex-aluno e tira o disfarce de Orochimaru. Sacrificando seus subordinados, Orochimaru aparece com seu corpo e mesmo depois de um ato desumano desses, ele faz uma única pergunta: "Você sabe o sentimento de realização e felicidade que você ganha quando tem a chance de machucar a quem você chamou de mestre?" A luta entre os dois começa, mas a vantagem é de Orochimaru, que usa uma técnica proibida de reviver os mortos, trazendo como auxiliares na batalha o Primeiro e o Segundo Hokage. Sabendo que iria morrer, o Terceiro Hokage usa uma técnica de selamento e leva consigo os braços de Orochimaru, para que ele nunca mais possa fazer jutsus. Sem poder mais lutar, Orochimaru foge e perde a aliança com a Vila da Areia, pois o corpo do verdadeiro Kazekage é encontrado morto e quem havia ordenado o ataque em Konoha foi na verdade o próprio Orochimaru.

Por um tempo, Orochimaru ficou com suas atividades limitadas. Em constante agonia por não poder usar seus braços, decidiu procurar pela única pessoa que o ajudaria a se recuperar e era sua antiga companheira de time, a lendária médica Tsunade. Coincidentemente, Jiraya também havia decidido procurar pela ninja, para que ela se tornasse substituta do falecido Hokage.

Orochimaru a encontra primeiro e propõe um trato com Tsunade. Conhecendo a história dela, ele iria usar sua técnica de ressurreição (assim como fez com os Hokages) para trazer de volta à vida o irmão e o namorado de Tsunade, Nawaki e Dan, respectivamente, que tinham sido mortos quando Tsunade era jovem. Então, Orochimaru dá a Tsunade uma semana para ela lhe dizer se aceitava ou não a proposta, e em troca Tsunade devolveria os movimentos aos braços dele. Passada uma semana, Orochimaru e Tsunade se encontram no ponto marcado e no momento em que Orochimaru ia ser curado por Tsunade, Kabuto a impede, dizendo que na verdade ela iria matá-lo. Os dois fogem e Tsunade começa a persegui-los, resultando numa luta entre ela e Kabuto que se aproveita da fobia de sangue que ela tinha para obter vantagem na luta. O combate é difícil. Kabuto, apesar de não ter o nível de Tsunade em técnicas médicas, era muito habilidoso. Jiraya chega na hora acompanhado por Naruto, que assume a luta contra Kabuto e Jiraya contra Orochimaru, que, ciente das habilidades de Naruto, decide





matá-lo antes que a Akatsuki o faça. Tsunade se utiliza como escudo humano para deter o ataque de Orochimaru, e ela corta-lhe a espada que saía de dentro da boca dele, causando-lhe lesões fatais. Então Tsunade decide se tornar a nova Hokage.

Depois do encontro com Tsunade e Jiraya, Orochimaru começa um novo plano, e envia um grupo de ninjas conhecidos como "Quarteto do Som" para a Vila da Folha, para levar um convite à Sasuke. Cada membro do quarteto também havia recebido o selo amaldiçoado, exatamente como Sasuke e contam a ele que o selo possuía um segundo nível que iria ajudá-lo a adquirir um grande poder. Decidido, Sasuke deixou a Vila da Folha para ir até Orochimaru. Esse passava por uma tortura insuportável, pois seus braços ainda estavam inúteis e ele tinha muitas feridas graves, necessitando de um novo corpo. Kabuto organiza uma luta entre alguns garotos selecionados para que Orochimaru poudesse usar o corpo do sobrevivente do combate. Com um vencedor, Orochimaru transmitiu sua mente para o corpo dele, acabando com sua dor, porém, com um preço – a transferência tem um período de três anos e, passados esses três anos, ele teria que possuir outro corpo. Quando viu que o Quarteto do Som estava demorando muito para voltar, Orochimaru enviou um ninja como reforço – atingido por uma doença e quase aleijado – Kimimaro Kaguya, o líder do Quarteto do Som (que anteriormente era quinteto, mas por sua doença foi afastado).

Embora todo o Quarteto do Som tenha sido derrotado pelo esquadrão de Konoha enviado por Tsunade, Orochimaru ficou iluminado ao ver que uma parte importante do seu plano havia dado certo. Ele havia achado um novo corpo para ele e seria o de Sasuke e em três anos seu plano seria totalmente realizado.

Orochimaru

Nome: Orochimaru
Registro ninja: 002300
Aniversário: 27 de outubro
Idade: 54 anos
Tipo sanguíneo: B
Altura: 1,72 m
Peso: 57,3 kg
Significado do nome: "Orochimaru" é um personagem vilão de um conto folclórico japonês que conta a história de Jiraya. "Orochi" é serpente e "Maru" é um nome masculino.
Vila de origem: Vila da Folha (Konoha) e atualmente é líder da Vila do Som
Graduação na academia ninja: 6 anos
Mestre: Hiruzen Sarutobi (Terceiro Hokage)
Elementos: Terra e Água
Técnicas (jutsu): Edo Tensei, Juinjutsu, Daitoppa, Fushi Tensei, Gogyo Fuin, Senei Jashu, Senei Ta Jashu, Shoushagan, Kanashibari, Nan no Kaizou, Kusanagi no Tsurugi, Snake Kuchiyose, Yamata
Rank ninja: Jounin Especial (nível de Hokage)
Discípulos: Anko Mitarashi, Sasuke Uchiha
Características: Ninja lendário, invocador de serpentes e discípulo do Terceiro Hokage
Frase: "Você sabe o sentimento de realização e felicidade que você ganha quando tem uma chance de machucar a quem chamou de mestre?"
Missões completadas:
D-Rank: 16
C-Rank: 332
B-Rank: 521
A-Rank: 491
S-Rank: 108
Primeira participação no mangá: capítulo 46
Primeira participação no animê: episódio 27

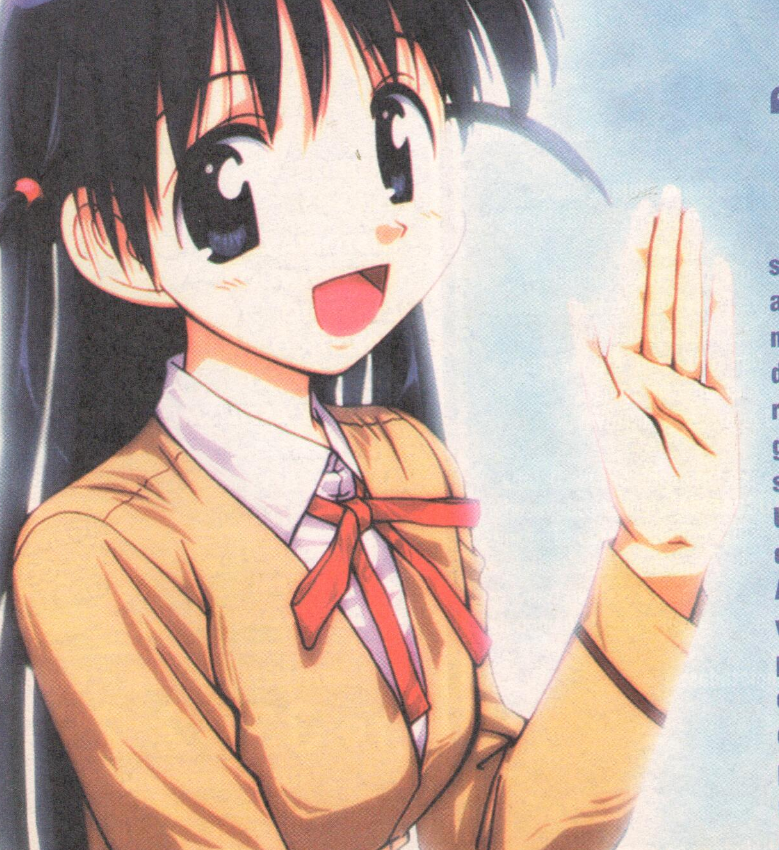
QUER APRENDER A DESENHAR MANGÁ?
EM CAMPINAS, O MANGÁ JÁ TEM ENDEREÇO CERTO!
ÃNIMA
Academia • de • Arte
OUTROS CURSOS:
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS
- DESENHO ARTÍSTICO
- ILUSTRAÇÃO
- MODA & ESTILISMO
- PINTURA
- ANIMAÇÃO
- ARTE DIGITAL
- PERSPECTIVA
- LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

AGENDE SUA AULA-CORTESIA GRATUITA!

r. Sampainho, 78 • Cambuí
19 3342 2992
- AULAS SEMI-INDIVIDUAIS
grupos de até 6 alunos
- CURSOS APOSTILADOS
- MATRÍCULAS SEMPRE ABERTAS!
www.anima.art.br

School Rumble

Por Leandro Nisishima



"Eu definitivamente direi a você... Estou feliz graças a você... Eu definitivamente direi a você..." Essas são as três primeiras frases do animê School Rumble, e aparentemente o título demonstra ser mais uma série de romance colegial. Contudo, antes que o espectador possa pensar isso, o clima mais melodramático é quebrado pela agitada música de abertura "Scramble". No entanto, a ambientação romântica volta após o opening, com a personagem principal, Tsukamoto Tenma, pronunciando as seguintes frases: "Amor... que palavra misteriosa... Uma palavra mágica que pode mudar o mundo inteiro quando é pronunciada."

Após Tenma se apresentar, outro ser, em pé no meio de vários outros caídos e machucados no chão, aparece pronunciando exatamente a mesma frase. Seu nome é Harima Kenji e, apesar de se apresentar como um delinquente, está indo direto para a escola. Pelas palavras ditas por ele, fica óbvio que o seu objetivo não é se tornar um grande e exemplar aluno, mas sim conseguir se aproximar da sua pessoa amada, que é nada mais nada menos do que Tsukamoto Tenma.

Forma-se um triângulo amoroso

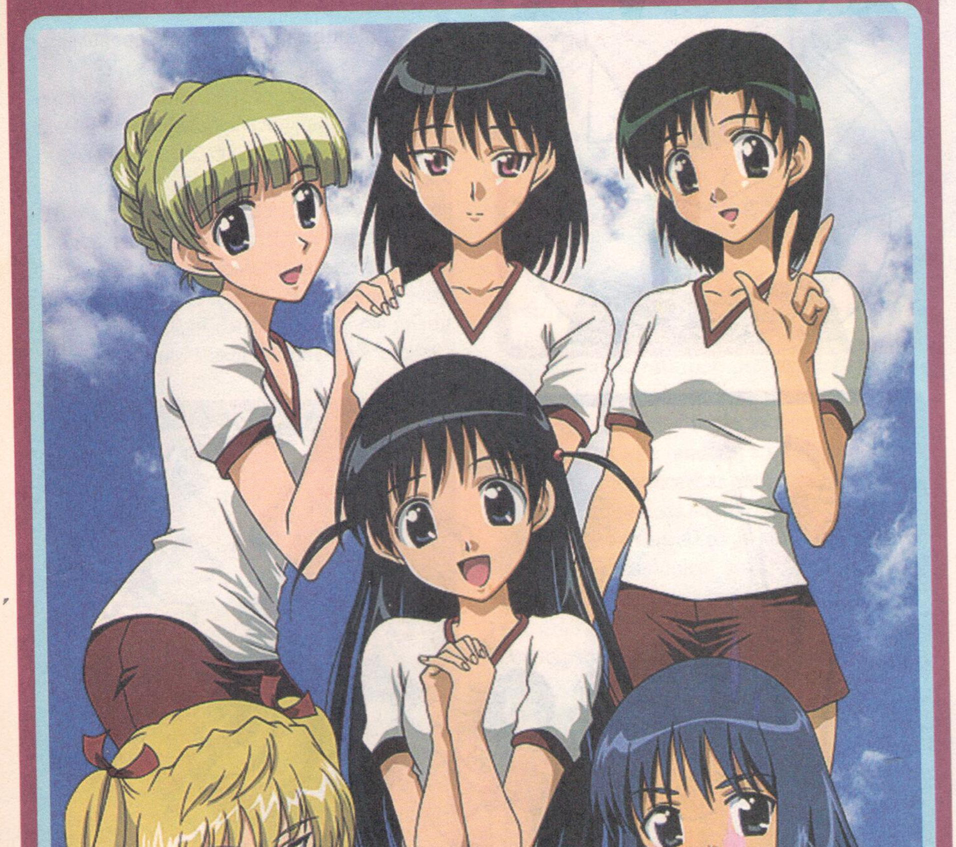
Esse subtítulo e basicamente toda a descrição até agora certamente são diferentes daquilo que se espera de uma série de comédia, da qual School Rumble é um dos principais representantes. No entanto, as cenas iniciais têm um ar muito mais cômico do que melodramático, e palavras são insuficientes para descrever esse clima. Somente assistindo "ao vivo e em cores" para perceber isso.

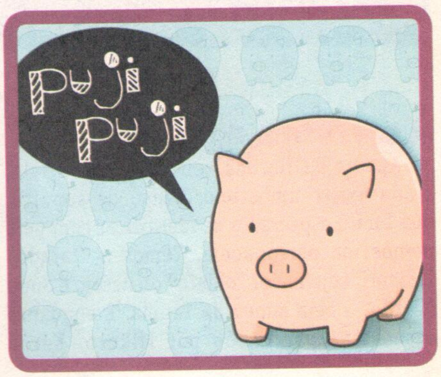
Ainda assim, somente o fato de ambos os protagonistas da história repetirem as mesmas frases, além da cena de um delinquente arrasando uma gangue, em contraste com a sua queda amorosa por Tenma, confere certo clima de comédia. Em resumo, School Rumble é, antes de tudo, uma pirada comédia romântica.

Isso ficará bem em evidência logo no primeiro episódio, quando rapidamente o animê introduz na história Ooji Karasuma, um rapaz quieto e estranho, do qual Tenma gosta muito. Com isso, o triângulo amoroso típico das séries de romance é formado, com Harima gostando de Tenma; e Tenma, de Karasuma.

E depois de toda essa "enrolação" para apresentar as relações amorosas, o espectador será apresentado a um enredo sem pé nem cabeça, com diversas situações cômicas e hilárias, sobretudo envolvendo o arrependido delinquente Harima. O primeiro episódio é apenas uma prova do que vem pela frente, mas ele por si só contém cenas inesquecíveis, como a perseguição sobre bicicletas e a carta amorosa de Harima. Apenas lembrando que, embora School Rumble seja uma comédia romântica, não se trata de algo exclusivamente ecchi, como muitos animês do gênero. Existem situações desse tipo, porém a maioria das piadas não envolve perversão. Sei que muitos devem saber disso, mas não custa nada avisar, visto que existem muitas pessoas contrárias à presença desse tipo de conteúdo nos animês.

> "A irmã de Tenma também será outra personagem a entrar na vida de Harima, na maioria das vezes sem intenção e inocentemente."





A irmã de Tenma também será outra personagem a entrar na vida de Harima, na maioria das vezes sem intenção e inocentemente. Para variar, causará vários mal-entendidos entre as pessoas a sua volta, principalmente com a própria irmã, que confundirá a aproximação amigável dos dois com uma relação de namorados. E nesse caso, não somente Tenma, mas outro personagem entrará nessa história. Seu nome é Haruki Hanai, um rapaz de óculos, inteligente e lutador de artes marciais, que nutre um enorme sentimento de amor por Yakumo. A aproximação de Harima faz com que ele desafie o delinquente diversas vezes.

Quanto a Tenma, ela também tem ligação com outros personagens, como as suas amigas de sala Akira Takano e Suou Mikoto. A primeira é fria e calculista, percebendo claramente tudo o que está acontecendo a sua volta com um simples olhar. A segunda é uma garota com um belo corpo, que chama atenção da maioria dos meninos da sua escola, em especial Kyousuke Imadori.

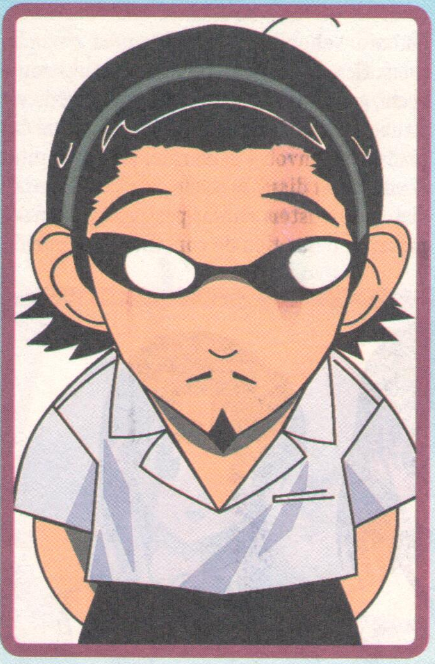
Um ponto interessante é que a maioria dos novos personagens introduzidos no decorrer da história sempre tem ligação ou com os principais ou com algum outro secundário, como é o caso de Suou, Imadori e, mais tarde, Karen.

Voltando a falar da protagonista, Tenma, vale ressaltar que o desenvolvimento da personalidade dela é um pouco deixado de lado em favor de Harima. A maioria das amigas dela não acrescenta muito a sua história, nem em termos de enredo e nem em fator comédia, diferenciando-se um pouco de Harima. No fim, é bem verdade que a grande estrela de School Rumble é Harima.

E após isso?

Pois bem, a primeira temporada de School Rumble conta com 26 episódios, e por mais engraçado que seja o início da série, seria maçante e estranho se desde o começo até o fim o enfoque fosse às situações cômicas do triângulo amoroso. Obviamente esse é um dos principais pontos abordados pelo animê, mas, com o tempo, novos personagens e diferentes situações são apresentadas e desenvolvidas. Tenma e Harima começarão a interagir com cada uma dessas personagens, todos com personalidades diferentes e cômicas. Um dos momentos altos pelo lado de Harima será a aparição de Eri Sawachika, uma colega de classe de Tenma, rica e convencida. Os dois se envolverão em diversos casos mal-entendidos, que deixarão a patricinha com vontade de acabar com a raça de Harima. Em alguns casos ela realmente sentirá o gosto da "vitória", em outras terá de aturar as loucuras do bigodudo delinquente.

> "Por School Rumble ser classificado como um mangá shounen, qualquer um certamente esperaria de Harima um personagem burro, imbecil e sem muito cérebro no papel de protagonista, certo?"

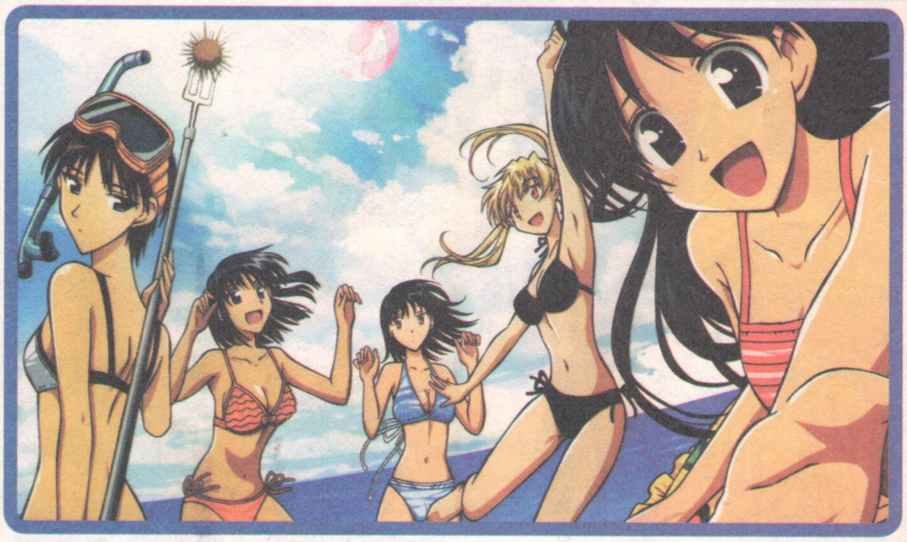


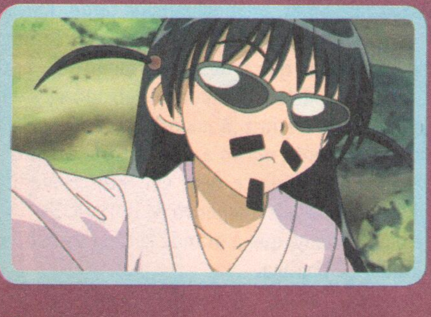
A corrente amorosa

Apesar de Harima ser a grande estrela, ainda existe um ótimo elenco de suporte, que fará o espectador se identificar com pelo menos um personagem. Temos o "tarado" Imadori, cujo maior "objeto" de desejo é Suou Mikoto, a bela amiga de Tenma. E enquanto esse está apaixonado por Mikoto, Karen Ichijou, uma menina tímida, mas com uma força descomunal (mais forte do que Harima e Hanai) admira cegamente Imadori, mesmo sabendo dos péssimos hábitos do garoto e seu gosto por tokusatsu.

E como todo animê de comédia, existem também os chamados "mulherengos da classe", aquele grupo de rapazes que vão somente à escola para admirar as garotas do colégio. Na liderança deles está Yoshidayama, louco e apaixonado por Eri Sawachika, que inclusive arranjará confusão com Harima, por suspeitar que o rapaz tem interesse na loirinha.

Como deu para perceber, basicamente quase todos os personagens de School Rumble estão apaixonados por alguém. Mas perceba que nenhum deles tem o seu amor correspondido, pois sempre a pessoa amada gosta de outro, formando uma interminável cadeia de relações. É interessante assistir ao animê tendo isso em mente, pois certamente esse elemento adicionará um ar cômico extra, além de ser intrigante descobrir todas essas ligações.





A epopéia de Harima

A grande estrela do show é, sem dúvida, Harima Kenji, o delinquente mais engraçado e bizarro das últimas décadas. Tenma pode até ser uma das protagonistas, mas é óbvio que a personalidade dela não é tão marcante e engraçada quanto a de Harima, fazendo-a ficar um pouco em segundo plano.

Voltando ao que estava sendo dito, por School Rumble ser classificado como um mangá shounen, qualquer um certamente esperaria um personagem burro, imbecil e sem muito cérebro como protagonista, certo? De certa forma, Harima segue perfeitamente essas características.

Seguindo por essa descrição, sendo ele o protagonista masculino, deve também ter um único sonho na vida e lutar até o fim por ele, seguindo, para isso, um único e imutável caminho, correto? Nesse caso, o maior sonho de Harima é conquistar Tenma. Contudo, diferente da maioria dos protagonistas de shounen, Harima não segue um único e imutável caminho, ele não mede esforços para alcançar seus objetivos.

Antes de entrar em mais detalhes, quero que fique bem claro que as próximas linhas serão escritas em tom irônico, então espero que ninguém se ofenda, pois estou apenas fazendo isso para ressaltar o quanto o personagem Harima é uma figura carismática e simpática, da qual dificilmente o animê conseguiria viver sem.

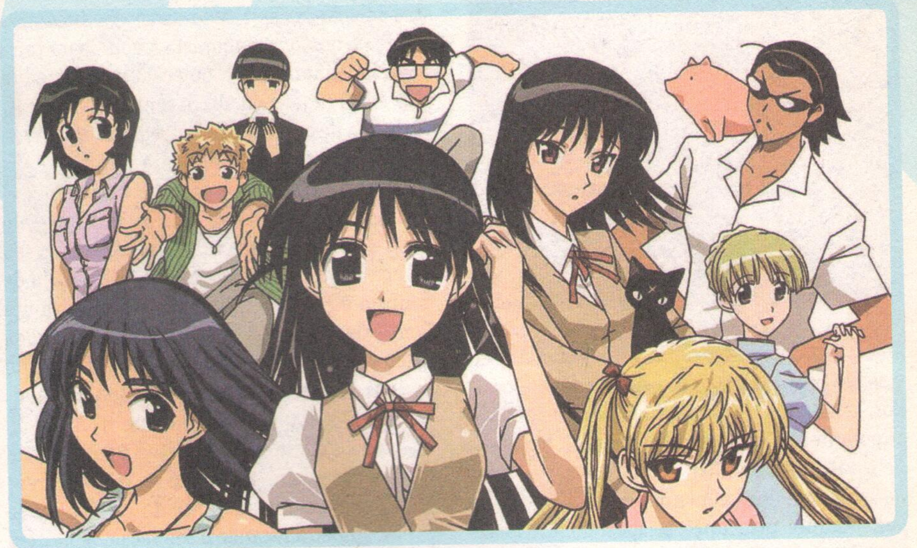
> "Em vez de se lamentar e tentar o impossível, Harima mostra flexibilidade e vigor, características indispensáveis para qualquer profissional do futuro."

O "profissional" do século XXI

Bom, acabei de dizer que Harima não mede esforços para alcançar os seus objetivos, e mesmo que o seu plano de vida seja conquistar a desligada Tenma e que nunca desista do seu sonho, em diversas vezes ele terá que mudar o seu estilo de vida. Isso tanto é verdade que ele exercerá algo próximo de cinco profissões diferentes durante as três temporadas do animê.

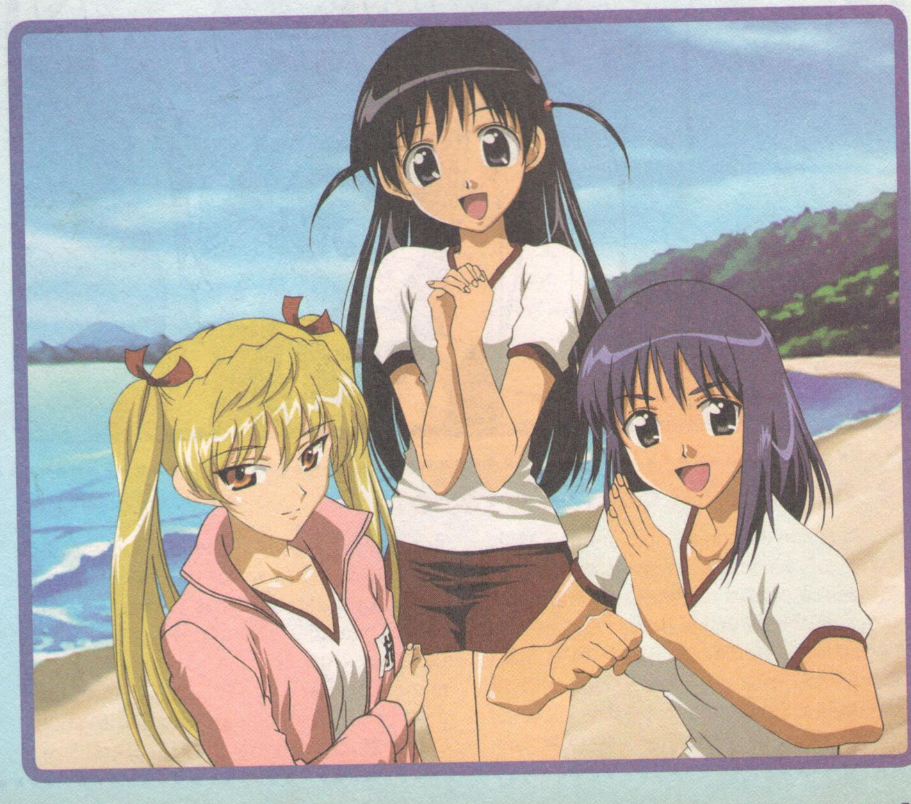
No começo de tudo, Harima faz o papel de um delinquente em fim de carreira, arrependido pelos seus atos e contaminado pela doença chamada amor. Ele desiste desse caminho apenas para conquistar Tenma. Mal sabe ele que a garota gosta na verdade de Karasuma, e a dura realidade aparece diante dos seus olhos bem cedo, logo nos primeiros episódios.

Desiludido, Harima percebe ser impossível mudar os pensamentos de Tenma, mas não se abala e segue por outro caminho, se diferenciando da maioria dos personagens de shounens clichês, que não tem outro pensamento na cabeça, além daquele da qual começam a história (se tornar o maior guerreiro, o maior treinador de alguma coisa, o mais forte, entre outros).



Em vez de se lamentar e tentar o impossível, Harima mostra flexibilidade e vigor, características indispensáveis para qualquer profissional do futuro. O protagonista seguirá a partir desse ponto por uma epopeia interminável, que irá durar todas as três temporadas da série. Sua luta lendária e incansável o fará primeiramente encarnar um profeta religioso, ajudando as pessoas mentalmente e espiritualmente, dando conselhos a elas, ao lado do seu inseparável "zoológico" ambulante, da qual os animais mais exemplares são o porco Napoleon e a girafa Pyotr, que inclusive terão grande participação no desenrolar da trama.

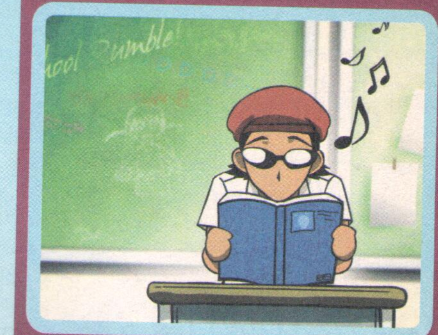
Contudo, tempos depois, Harima perceberá que a vida como um profeta religioso não é para ele, pois seus sentimentos por Tenma continuam firmes e fortes. Novamente ele muda de "profissão", tornando-se um mangaká profissional, apenas para expressar os seus sentimentos por Tenma nas suas histórias. Afinal, dizem que as melhores histórias surgem nos momentos tristes e de paixão. Porém, apesar do início promissor de carreira, Harima descobrirá que o seu grande rival Karasuma é um dos mais famosos mangakás da atualidade e, desiludido, volta a abandonar o ofício.



> "Durante determinadas partes, é comum termos paródias com séries famosas, como Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z, Initial D, Sailor Moon, Sakura Card Captors, entre vários outros."

Mas nosso protagonista não desiste da vida e segue com um corajoso espírito de explorador, saindo rumo aos mares. Ao lado de outros tripulantes, Harima é ridicularizado por eles pelo fato de desenhar mangás, mas, depois de salvar um dos tripulantes prestes a se afogar, durante uma forte tempestade, o rapaz ganha respeito de todos os tripulantes. Nesse momento, Harima também descobre o mestre da sua vida, o capitão do barco. Ele incentiva e força o nosso protagonista à volta para terra firme e cumprir o seu objetivo, pois acredita que o seu lugar seja ali, desenhando mangás. Antes da despedida, ele entrega uma notável, gigante e especial caneta para Harima.

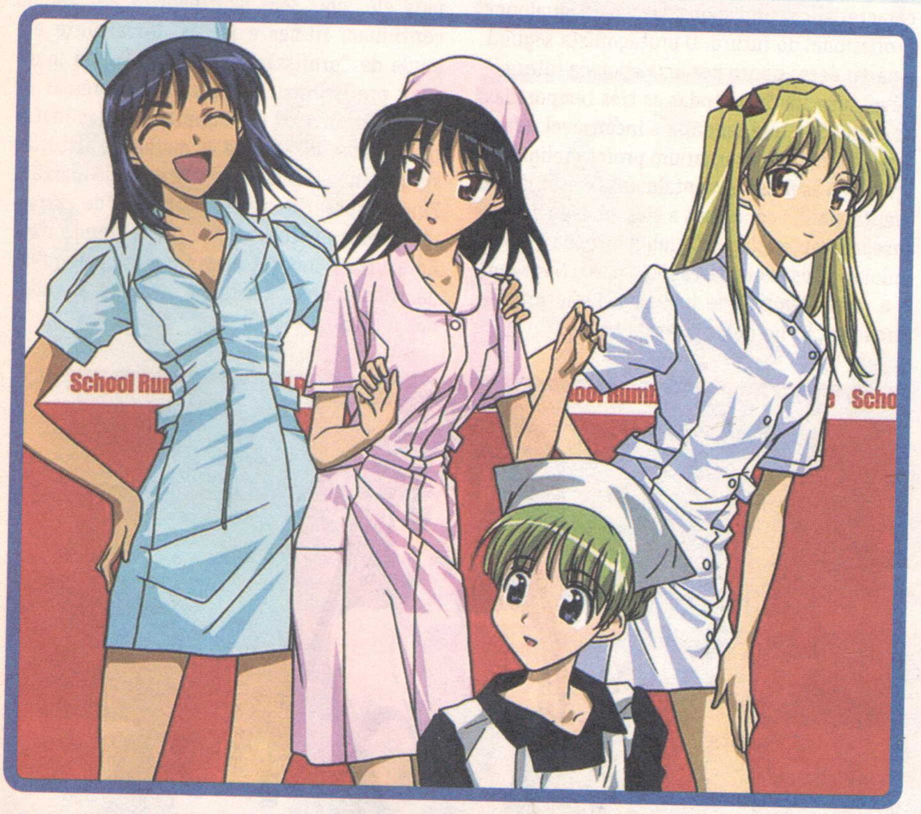
Dessa forma, novamente temos o ex-delinquente de volta ao mundo, onde passa o resto da primeira temporada terminando o seu mangá (com um final de temporada para lá de confuso e criativo, que inclusive pegou muita gente de surpresa) e a segunda temporada inteira do animê desenhando e aprimorando as suas habilidades ao lado da sua assistente, Yakumo Tsukamoto. Por fim, no final do Sangakki, determinados acontecimentos levam Harima novamente a fugir do seu ofício, fazendo-o parar num restaurante de estrada, onde ganha dinheiro tocando o seu recém-adquirido violão. Apenas para encerrar, profissional como esse não existe em shounens.



O animê...

Muito do que foi escrito aqui tem como base a série animada. Considerando ele como um todo, vale dizer que existem três temporadas diferentes, sendo duas séries de televisão e dois OVAs. As duas primeiras têm 26 episódios e são chamadas apenas de School Rumble e School Rumble Nigakki. Quanto aos OVAs, o primeiro deles é uma história complementar e alternativa de dois volumes, chamado School Rumble Extra Class.

Por fim, recentemente foi lançado mais um OVA apelidado de School Rumble Sangakki, composto de dois volumes, intitulados de episódios 24 e 25. Perceba que a nomenclatura Sangakki faz referência ao período escolar, no caso o terceiro ("san" significa três, enquanto "gakki" período). Ou seja, o Sangakki é considerada a terceira temporada de School Rumble. Contudo, uma série de televisão ainda não foi ao ar, sendo que o OVA engloba justamente os dois episódios finais do terceiro período.



Referências a animês e filmes

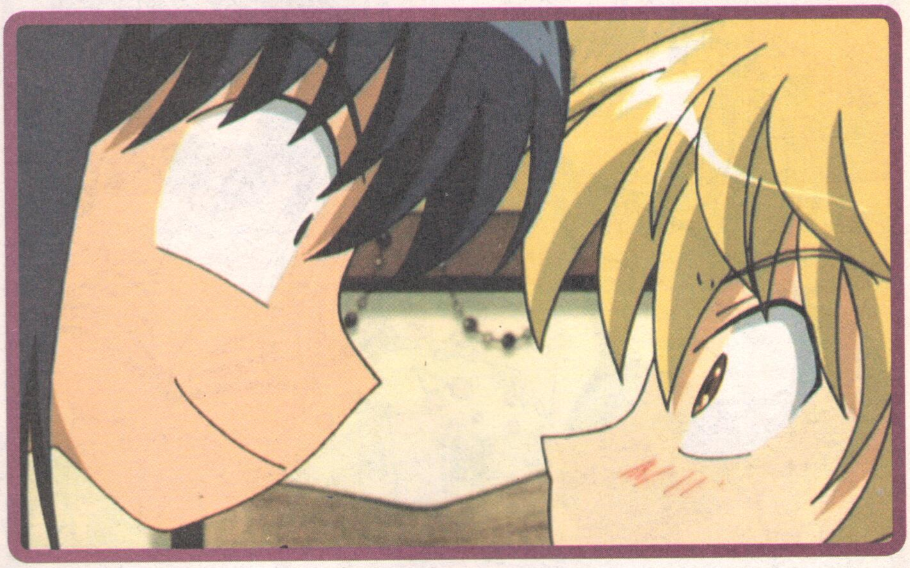
Deixando de lado o "modo irônico", vale dizer que, embora estivesse parodiando e brincando com os shounens existentes, o próprio School Rumble ironiza esse gênero de mangá e animê. A história de Harima é uma perfeita paródia. Temos o rival declarado Karasuma, o mestre (capitão do barco), o objeto sagrado (a caneta de desenho), a garota amada, a superação de obstáculos, entre vários outros detalhes.

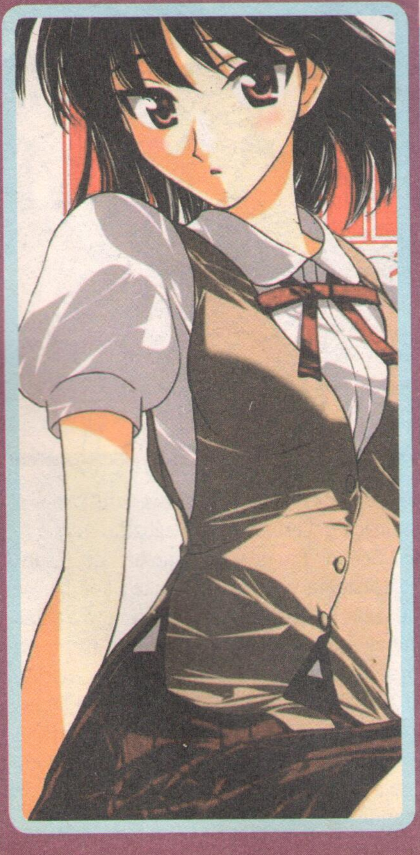
Durante determinadas partes, é comum termos paródias com séries famosas, como Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z (o mangá de Harima), Initial D (episódio 1 da primeira temporada e final do Nigakki), Sailor Moon, Sakura Card Captors, entre vários outros. Somado a isso, temos ainda referências a filmes hollywoodianos como Matrix e Star Wars (apelidado de Comet Wars). Aliás, o começo da segunda temporada tem um clima todo cinematográfico e típico dos filmes e jogos de tiroteio norte-americano, como Raibow Six, por exemplo.

> "É claro que não é somente a quantidade dos personagens que ajuda, pois de nada adiantaria ficar alternando entre eles se os próprios não tivessem personalidades chamativas e bem desenvolvidas."

Mas por que isso? Bem simples. A ideia da produtora do animê, o estúdio Comet, foi a de vender o OVA do Sangakki junto com uma das edições do manga. Dependendo da recepção e das vendas do especial, o estúdio poderia produzir uma nova temporada completa. Por isso, simplesmente já temos os últimos episódios do Sangakki, mas nada antes dele. Pelo fato do estúdio ter feito justamente os dois últimos capítulos, acredita-se que uma continuação direta esteja muito próxima de aparecer.

Esse esquema de vender o OVA junto com o mangá, apelidado de OAD, tem sido muito difundido recentemente no Japão. Diversos títulos já ganharam os seus OADs, como é o caso de Sayonara Zetsubou Sensei e Mahou Sensei Negima!.





School Rumble, School Rumble Nigakki e School Rumble Sangakki

Somando tudo, School Rumble tem um total de 73 episódios (contando os capítulos ainda não produzidos do Sangakki). Para uma série de comédia, o enredo e o número de personagens são extremamente extensos, principalmente comparados a outros do mesmo gênero, como Azumanga Daioh e Minami-ke.

No caso de School Rumble, a primeira temporada dá um grande enfoque ao personagem Harima. A maioria dos secundários tem um desenvolvimento menor, com exceção de Yakumo, Hanai e Eri. Isso muda um pouco no Nigakki, em que embora Harima e em menor escala Tenma ainda sejam importantes, os personagens secundários passam a ter um maior destaque.

Personagens como Karen Ichijou, Kyousuke Imadori e Lala Gonzales passam a ter bons momentos de comédia reservados somente a eles. Outras como Mai Ootsuka, a "Mahou Shoujo" (garota com poderes mágicos) do animê, aparecem somente no Nigakki.

Por fim, o Sangakki, na verdade o final dele, volta as suas atenções ao triângulo amoroso Tenma, Karasuma e Harima. O relacionamento entre eles começa a ser um pouco mais aprofundado, porém sem nunca deixar a comédia de lado. Os secundários, nesse caso, realmente servem apenas para dar suporte, como é o caso do trio de amigas de Tenma: Suou, Eri e Akira, além dos parceiros Harry e Tougo.

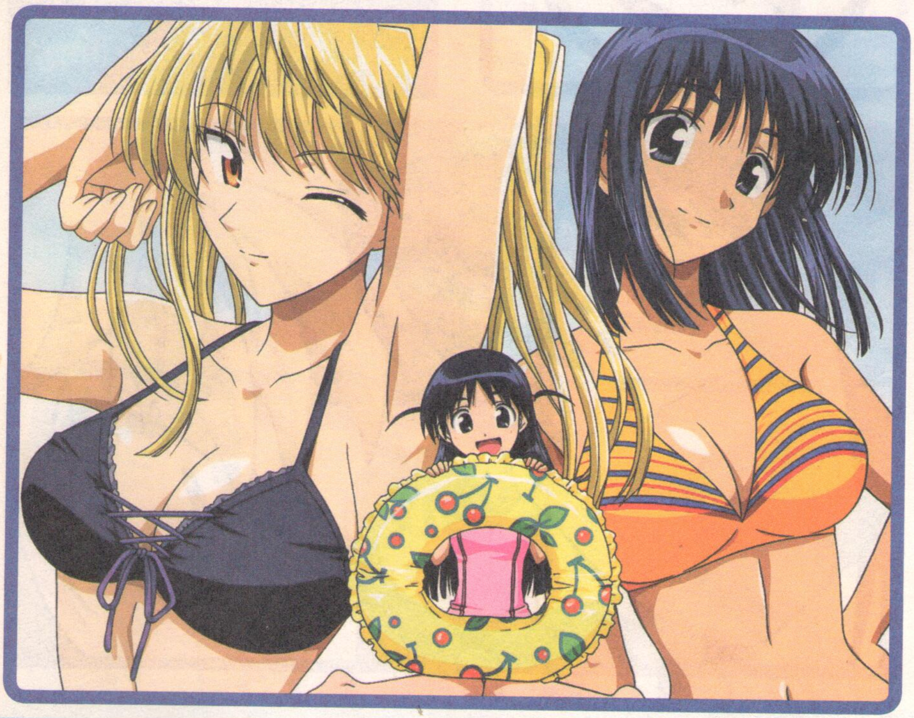
Um dos pontos fortes do animê, e aquilo que o faz justamente ser engraçado mesmo tendo 52 episódios produzidos, é justamente essa alternância de enfoque do elenco. É claro que não é somente a quantidade deles que ajuda, pois de nada adiantaria ficar alternando entre os personagens se eles próprios não tivessem personalidades chamativas e bem desenvolvidas.

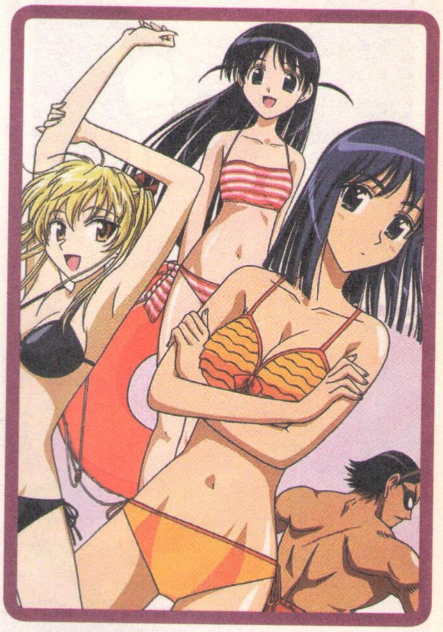
E School Rumble tem um dos melhores elencos entre os animês de comédia. Se a ideia original do escritor Jin Kobayashi era de criar uma turma de ensino médio divertida e variada, passando a mensagem de juventude e um certo ar nostálgico dos bons tempos da adolescência, isso foi perfeitamente conseguido tanto no anime como no mangá.

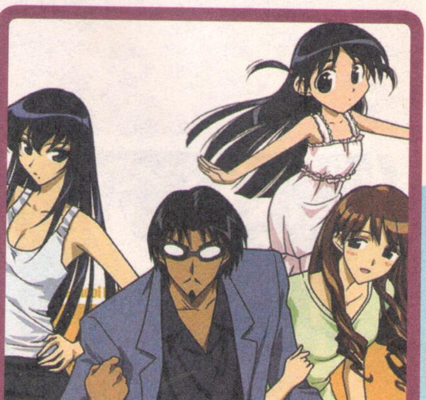
Em que sala de aula do mundo não temos uma patricinha? Uma garota séria? Outra mais desligada? A turma dos mulherengos? O delinquente? O nerd estranho? A garota tímida? O melhor é ver todos esses tipos bem entrosados na trama e aparecendo nos momentos mais convincentes, sem que determinadas cenas tenham o seu clima de comédia quebrado por um ou outro personagem colocado ali no momento errado.

São detalhes pequenos que fazem de School Rumble um grande animê de comédia e, por que não dizer, uma grande série como um todo, não devendo em nada para qualquer seriado americano ou programas de humor.

> "Tecnicamente, a versão animada conserva os traços do mangá, mantendo-se bem fiel ao original."







Um pouco sobre as origens

School Rumble começou como um mangá publicado na revista Weekly Shounen Magazine, lar de séries como Air Gear, Sayonara Zetsubou Sensei e Mahou Sensei Negima. A serialização do título terminou recentemente, encerrando no mês de julho do ano passado, com um total de 22 volumes e 283 capítulos. Essa foi a primeira série escrita e terminada de Jin Kobayashi, o mangaká por trás de School Rumble.

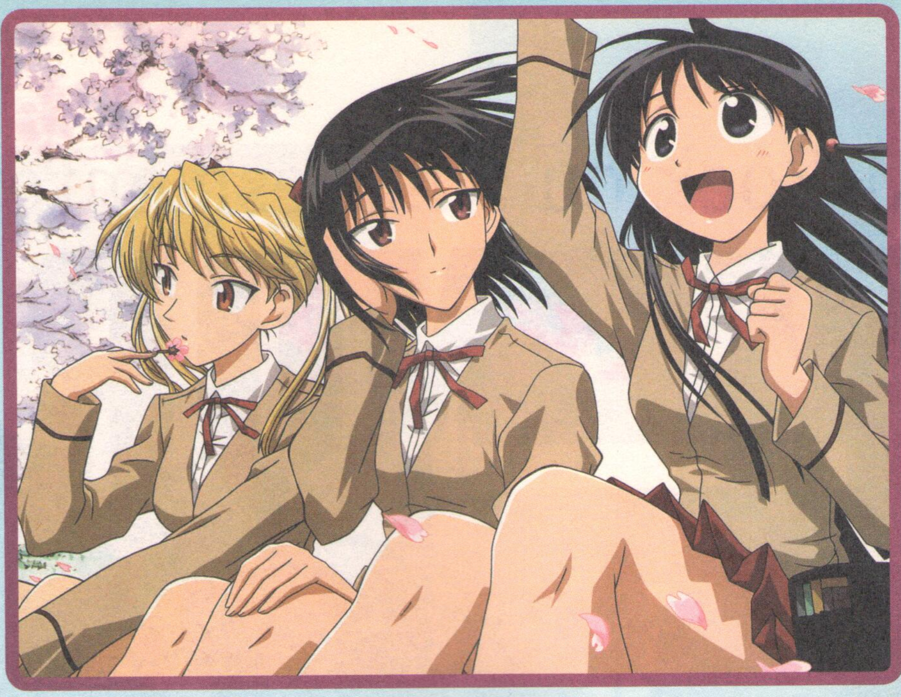
Jin é aquele tipo de artista conhecido apenas por uma obra, nesse caso School Rumble. Desde 2002, ele trabalhou incansavelmente no enredo do título, começando outro projeto, apenas recentemente, mais precisamente no ano de 2006. A sua mais nova obra é Natsu no Arashi (Tempestade de Verão), que inclusive deve ganhar uma versão animada já em 2009, que será produzida pelo elogiado estúdio da SHAFT, a mesma produtora de Sayonara Zetsubou Sensei e ef ~a tale of memories~.

Essa segunda obra de Jin se diferencia de School Rumble por possuir um clima mais sobrenatural, no entanto, sem deixar o romance e a comédia de lado. Não por menos, o enredo volta a envolver um garoto que repentinamente se apaixona. Se a série se tornará lendária quanto o seu primeiro trabalho, ainda é difícil de saber. Só mesmo o tempo dirá.

Em relação a outros trabalhos Jin começou recentemente a produzir curtas histórias, com a publicação de Koiuta em 2007 e Kaettekita Hentai Kamen em 2008. No entanto, dos trabalhos mais recentes do mangaká, aquele que mais chama a atenção é sem dúvida School Rumble Z (onde será que já vimos esse subtítulo?), que dá sobrevida à série original.

Mas falando do primeiro School Rumble, talvez nem precise dizer isso, mas o título se tornou um grande sucesso não somente no Japão, mas no mundo todo. E isso nem tanto pelo mangá original de Jin Kobayashi, mas, sim, pela versão animada produzida pelo estúdio Comet, que muitos afirmam estar bem mais engraçada do que o mangá. De fato, isso tanto é verdade que uma sequência do animê é sempre mais bem recebida pelo público.

Tecnicamente, a versão animada conserva os traços do mangá, mantendo-se bem fiel ao original. Porém a grande vantagem do animê é sem dúvida a adição de vozes, trilha sonora e animações. Certamente, o trabalho das seiyuus em School Rumble foi fenomenal, desde as personagens principais Harima e Tenma como também Eri Sawashika e Tsukamoto Yakumo, dubladas por Yui Horie e Mamiko Noto, respectivamente, duas das mais famosas seiyuus da atualidade. Isso sem falar que dubladoras de expressividade menor na época, como Hirano Aya (Sasakura Yoko a partir do Nigakki), começavam a despontar messe época como grandes seiyuus.



E ainda falando dos aspectos técnicos, é inegável o quanto a música animada e bizarra presente nos momentos hilários ajuda a tornar as cenas mais engraçadas. Isso sem falar nos agitados temas de abertura das duas temporadas: Scramble e Sentimental Generation. No Japão, a boa trilha sonora rendeu o lançamento de diversos discos diferentes. Temos os quatro primeiros que contêm os dois temas de abertura e encerramento, dois OSTs, três CD Dramas (contos paralelos narrados), três Radio Dramas e ainda oito Character Albums, cada qual abordando um personagem diferente (Tenma, Suou, Eri, Yakumo, Harima, Akira, Karen e Sara).

Como se não bastasse o sucesso do animê e do mangá, School Rumble ganharia ainda três jogos diferentes, dois para PS2 e um para PSP. Todos eles eram simuladores de romance. Por fim, a série recebeu uma série de Light Novel com dois volumes.

Diante da crítica, a maior parte dos sites da internet especializados nisso rasgaram elogios a School Rumble. O mais famoso deles, o Anime News Network, não foi exceção. O THEM Anime Reviews deu uma nota 4/5 para cada uma das duas temporadas. No ANIMEHAUS a primeira temporada recebeu 98/100, enquanto o Nigakki, 84/100. No Daisuki a série teve uma média de 89,76%. Claro que nem tudo foram flores, no The Nihon Review, embora a primeira temporada tenha conseguido uma nota 7/10, a segunda foi apenas mediana (nota 5). Contudo, independentemente do resultado dessas avaliações, deve-se levar em conta que elas apenas expressam a opinião de uma determinada pessoa, embora todo bom animê tenha críticas positivas em relação a ele.

O que você quer saber,
a gente antecipa e
CONTA MAIS!
BIG CONFUSÃO Globo é ac
E+ Boninho e Bial não se entender
TOP NA FOLIA Gisele Bündchen curte o sol da Cidade Maravilhosa antes de assistir aos desfiles
SÓ 2,90
QUE FEIO!
REI DA CONFUSÃO Dado é expulso do camarote acusado de usar droga
DE NOVO!
O novo amor de Susana Vieira tem só 24 anos
DRAMA!
Susana
a trage
renas
Astro de Cre
um tremen
Toda semana
NAS BANCAS!
EDITORA escaLa

Por Giovana S. Carlos
Fotos: Chico Soll e Miguel Soll
Fotos da Banda: Jonas Daldat Maciel

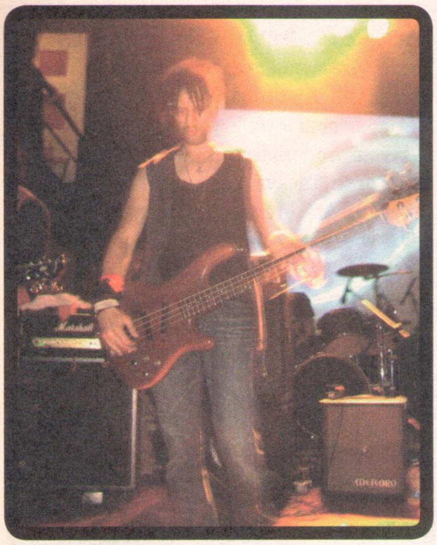
J-Rock ou simplesmente Rock: MONORAL no Brasil

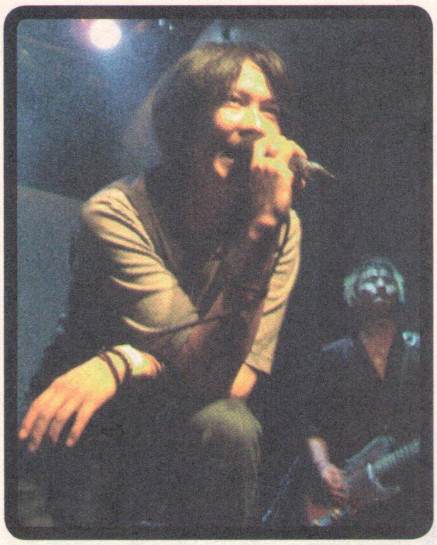
"Eu vi muita gente me olhando estranho, me perguntando 'o que você ta fazendo aqui' e eu: 'estou esperando o show que vai começar às 10 horas'". Era cerca de 8 horas da manhã e Jonas Maciel, de 22 anos, estava na frente do Manara Bar, em Porto Alegre, esperando para o show da banda MONORAL que começaria apenas à noite. Vindo de Guaíba, uma cidade vizinha, foi o primeiro da fila.

Histórico e Influências...

Ali Morizumi (baixo e guitarra) e Anis Shimada (vocal e guitarra) são os integrantes de MONORAL. Ambos se conheceram na MTV japonesa: Ali era VJ e Anis seguidamente aparecia como guitarrista suporte ou backing vocal de várias bandas. Com cinco álbuns lançados desde 2001, ficaram conhecidos por aqui devido a Kiri, música da banda que está na abertura do animê Ergo Proxy e também pelo Hyde, vocalista da banda L'Arc~en~Ciel e VAMPS, que divulga o trabalho do grupo. Apesar de serem do Japão, as canções são todas cantadas em inglês e a sonoridade é bastante ocidental, como está no myspace (www.myspace.com/monoralofficial) as influências vão de Beatles a Radiohead, culminando em uma mistura que gera um som próprio. Talvez as origens dos rapazes expliquem isso, pois Ali tem ascendência norte-americana e japonesa. Já Anis nasceu em Londres, foi criado na França e possui ligações familiares vindas do Marrocos e do Japão. Este ano, a banda está realizando sua primeira turnê mundial e para felicidade da comunidade otaku e fãs brasileiros de j-rock, a América foi a escolhida. MONORAL Via Latin America Tour 2008 contou com shows no México, Chile, Argentina e Brasil. Por aqui, as apresentações foram em Fortaleza (6/10), Rio de Janeiro (10/10), Porto Alegre (12/10) e São Paulo (13 e 14/10). Nós acompanhamos o show da sexta-feira, na capital gaúcha.

> "Mais tarde no banheiro feminino uma pessoa que estava na área VIP contava às outras que ensinou um dos rapazes a falar frases em português de como chegar nas brasileiras."





Beatriz Gluz, de 16 anos, ou Bia, como é chamada, conheceu a banda graças à série animada, no ano passado. Na fila desde cedo, confessa a surpresa quando recebeu a notícia: "nunca iria imaginar que a banda que eu escutava na abertura do Ergo viria ao Brasil". Ela não veio sozinha, estava acompanhada das amigas Aline, Natália e Thamiza, que conheceram a banda por ela. Desde as duas horas da tarde na frente do local, as garotas tiveram sorte de ver os integrantes do MONORAL de perto. Conforme Jonas, "eles chegaram era umas 17 horas mais ou menos, estávamos eu e mais umas quatro pessoas na fila. Pensei que a van chegaria por uma área restrita, normalmente é isso o que ocorre... mas chegou uma van branca e eu ainda brinquei com as pessoas que estavam na fila: 'vai ver que é eles'. Eles desceram e conversaram comigo, detalhe: eu falava com eles em japonês e eles falavam em inglês comigo. Meio bizarro, né?! E logo depois eles voltaram e eu dei uma camisa da seleção brasileira pra eles, eles não acreditaram, perguntaram se era mesmo pra eles, pegaram, perguntei se podia tirar um a foto com eles, o segurança disse que não, aí o pessoal da banda ficou até meio triste e me agradeceram e foram lá pra dentro. Foi o máximo! Muito legal!".

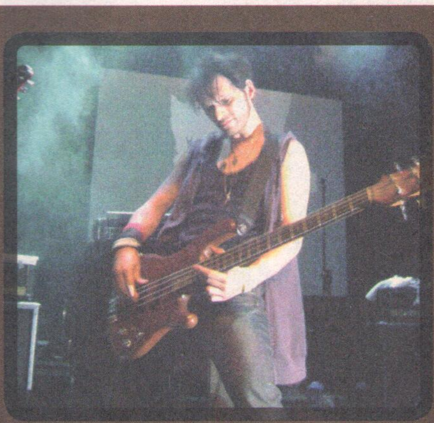
A fila

Meg

Expectativa!

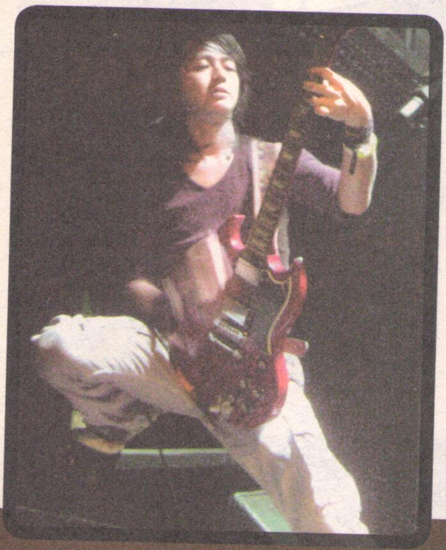
Enquanto conversávamos com as pessoas na fila, já passava das 22 horas e ainda não havia sido aberto o local. Houve atraso na chegada dos equipamentos, por isso do lado de fora ouvíamos a passagem de som tardia. De repente, o vocalista Anis aparece em uma janela e abana para fora. Aline Grance, 16 anos, amiga da Bia, lembra de quando o viu de tarde: "ele é muito lindo, eu não sabia que era tão alto assim. Eu fiquei olhando o rosto dele e é muito perfeito, uma coisa muito andrógina... Muito lindo!". Aliás, durante o show muitas garotas iriam gritar o nome do vocalista, sem contar que, quem estava na frente agarrava enlouquecidamente as pernas e coxas dos integrantes. Mais tarde no banheiro feminino uma pessoa que estava na área VIP contava às outras que ensinou um dos rapazes a falar frases em português de como chegar nas brasileiras. Conversas de banheiro feminino... Rendem cada história...! Mas vamos ao que interessa, o som dos caras!!

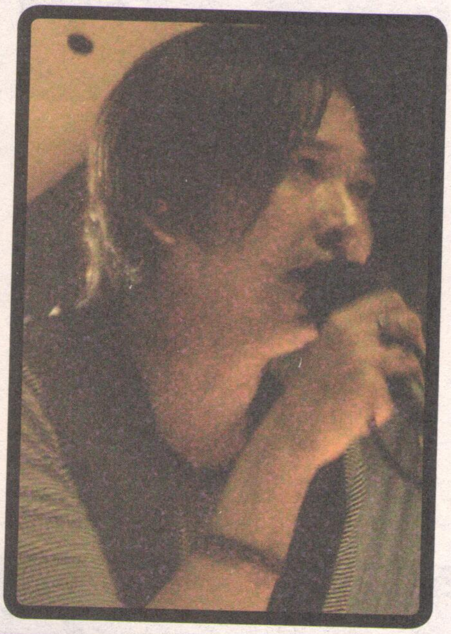
Eram mais de 23 horas quando começamos a entrar, e para pessoas que vieram especialmente para ouvir o MONORAL isso iria demorar, pois antes tocariam outras bandas. Era o caso de Magda Ganciné, de 25 anos, ou Meg, como prefere ser chamada, que apesar de gaúcha, veio de Curitiba, onde está morando, para ver o show: "eu adiantei as minhas férias para poder vir no show aqui. Eu adoro eles". Para ela, "eles têm essa diferenciação do j-rock: não fazem visual, vão mais pela música e a sonoridade deles é bem parecida com bandas ocidentais que eu gosto como U2, Coldplay e Radiohead". Mas antes que Meg pudesse se regozijar com o grupo estrangeiro, o público começou a entrar no clima com as bandas gaúchas The Kira Justice e Japanese Uncanny Novel (JUN), conhecidas por tocarem em eventos voltados para a cultura pop japonesa, não só no Rio Grande do Sul, mas em outros estados. Como é fã dessa cultura, Jonas conta, enquanto segura um cartaz com o nome da banda e traz na mochila uma bandeira do Japão, que também veio ao show "pra dar uma moral pra eles, já que vão ser a primeira banda a se apresentar", além de explicar que a outra, a JUN, já tocou no Anime Friends. The Kira (www.myspace.com/thekirajustice) tocou mais músicas de animês, de clássicos como Shurato a mais recentes como Death Note; Já a JUN (http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=31432040) se concentrou mais em j-rock mesmo e não apenas em músicas oriundas de animês. Enquanto tocavam, os membros do MONORAL observavam e tiravam fotos do mezanino do local, uma espécie de segundo andar aberto e baixo, onde as pessoas VIPs e organizadores ficavam.

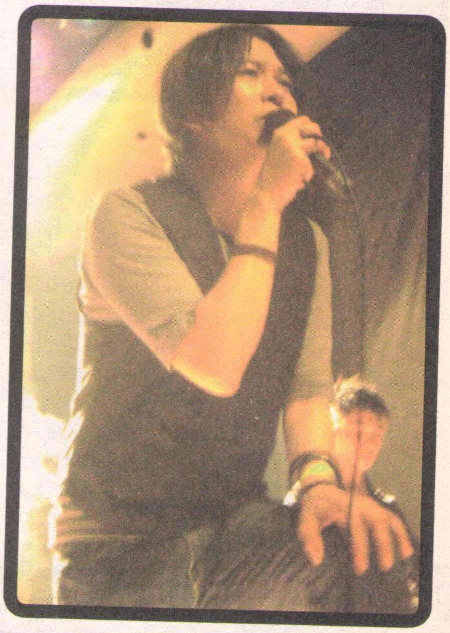


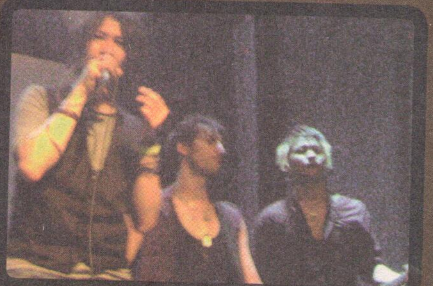
"O público não deixou a desejar: arrancou vários sorrisos de Anis ao cantar junto as músicas. Pelo visto ele não acreditava que seus fãs brasileiros tinham na ponta da língua as letras do MONORAL..."

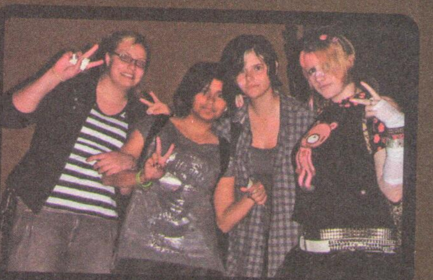
Finalmente, à 1h38min da madrugada os integrantes de MONORAL subiram ao palco. E tudo começou com "You", segunda faixa do álbum Via, lançado em outubro deste ano. O repertório foi composto basicamente por músicas desse álbum, como "Casbah", "Costa Rica" e "Safira" e do anterior Turbulence, como "Kiri", "Sparta" e "Perfect Gold". Apesar de alguns problemas técnicos com o microfone e o som (o que fez uma hora o vocalista gritar um palavrão em português mesmo), que aconteceram em poucos momentos, a banda tocou muito bem; o vocal, surpreendente, em nenhum momento desafinou; todos foram muito carismáticos, com ótima presença de palco: pulavam, rodopiavam, subiam nas caixas de retorno, tocavam as guitarras acima da cabeça... Até breves movimentos robóticos o vocalista executou! E o público não deixou a desejar: arrancou vários sorrisos de Anis ao cantar junto as músicas. Pelo visto ele não acreditava que seus fãs brasileiros tinham na ponta da língua as letras do MONORAL...











Thamiza, Aline, Bia e Natália

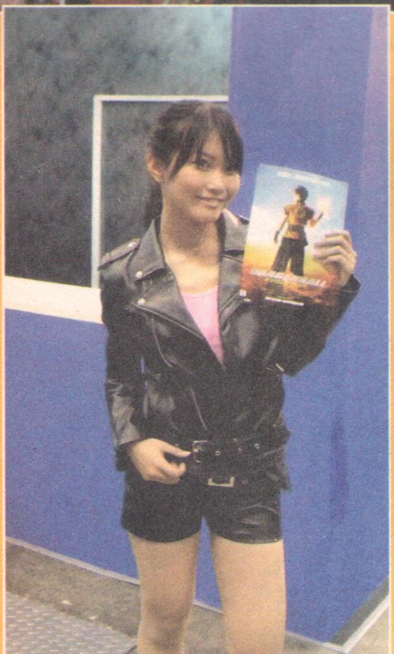
O Final...

Passada uma hora de show, eles se despedem e se retiram. As luzes do palco já apagadas, mas o público não desiste e grita uníssono: "encore, encore, encore!", palavra inglesa que quer dizer bis. Então eles voltaram e começaram a tocar mais músicas, e finalizaram com o cover de "Helter Skelter", dos Beatles. No ápice da agitação e do fervor Anis termina a música escalando a parede, a partir do palco, até o mezanino. De lá grita e acena, enquanto os outros integrantes saem do palco pelo caminho convencional... São os últimos momentos do show que, para quem é fã de rock'n'roll, independentemente da nacionalidade, foi imperdível. É o que confirma Ive A. Nissen, de 20 anos, que saiu correndo do trabalho e veio de Canoas, uma cidade próxima: "valeu muito a pena, apesar de eu estar podre de cansada, foi muito bala!". E não foi a única a pensar assim. Franciele Marquezotti reforça ao enfatizar que "o som é bom, não tem como não se viciar e o show foi ótimo, todos estavam ótimos!". Aliás, a garota conseguiu um autógrafo e uma garrafa de água que o vocalista bebeu. Ela explica: "ele olhou pra mim e me deu a garrafinha... Foi mágico, muito mágico! E, a camiseta, minha mãe conversou com o segurança e ele me mandou subir. A camiseta já estava lá em cima, aí eu cheguei lá e ele assinou. Eu disse que o show tinha sido ótimo e ele me abraçou, disse obrigado. Aí eu desci".

Aos que não conseguiram ir a nenhuma das apresentações no Brasil, a banda promete vir ano que vem de novo para cá. Pelo visto os fãs agradaram... Ou será que foram AS fãs??!! Brincadeira à parte, a vinda de uma banda japonesa ao país, e um local lotado de pessoas que realmente mostram gostarem do que estão ouvindo, pode ser um bom sinal para o futuro, como Jonas, prova disso, comenta: "eu acredito que esse show vai contar muito pra outras bandas virem pra cá". Esperamos que sim!

Foto da Edição

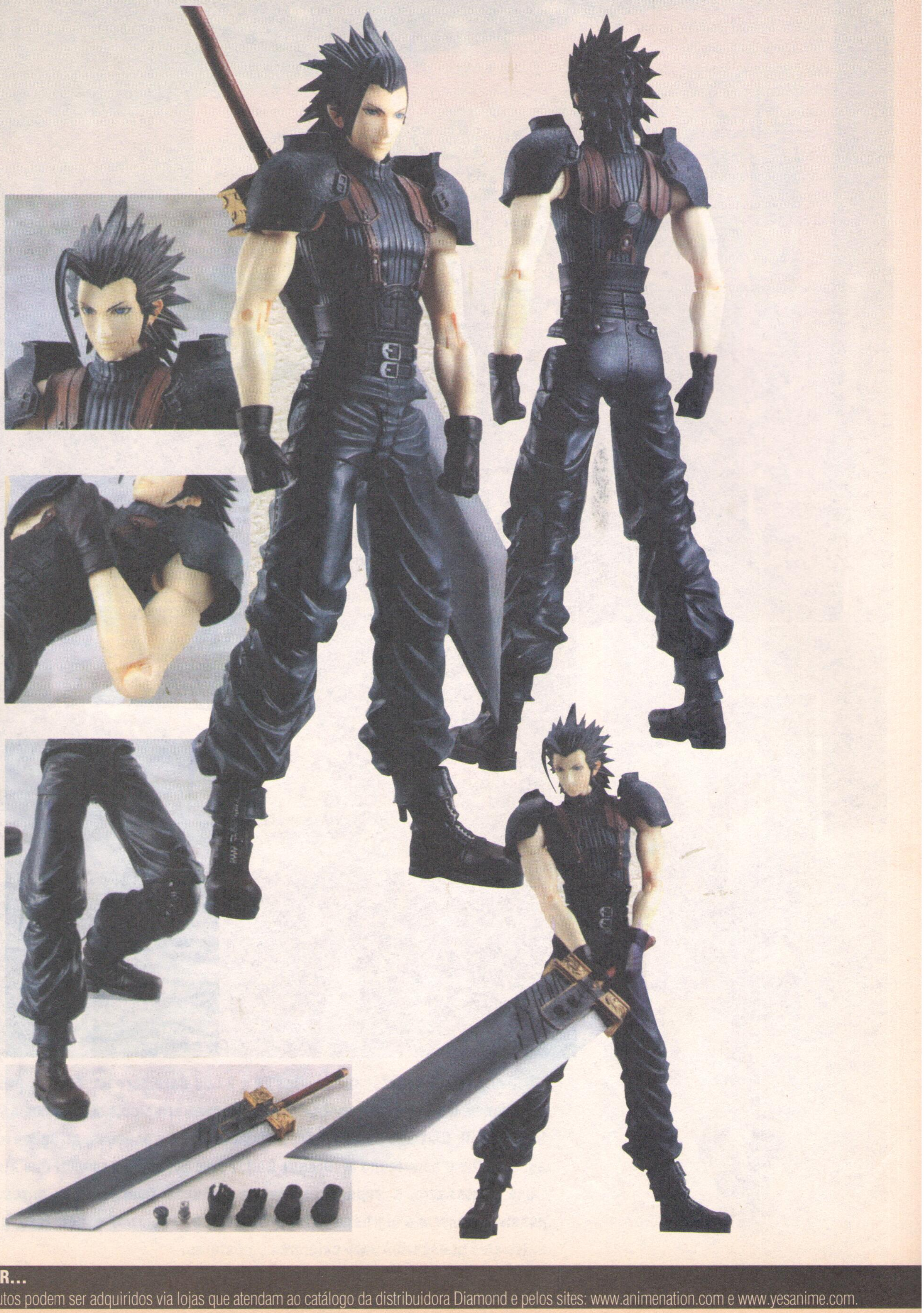
40
WEEKLY JUMP



A Jump Festa aconteceu nos dias 20 e 21 de dezembro em Tóquio, próximo da Tokyo Disney. O evento teve bastante foco nas suas principais séries, como Naruto, Bleach, Dragon Ball, Gintama e One Piece, e ainda trouxe um espaço e atrações especiais baseadas no filme americano de Dragon Ball, como um vídeo especial dos atores e itens do filme, como carros e roupas utilizadas na produção. Com meses de antecedência, já era possível comprar o ingresso do filme Dragon Ball Evolution e, com isso, ganhar brindes, entre eles acessórios para celulares e pôsteres.

Por Danilo Tupinambá

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

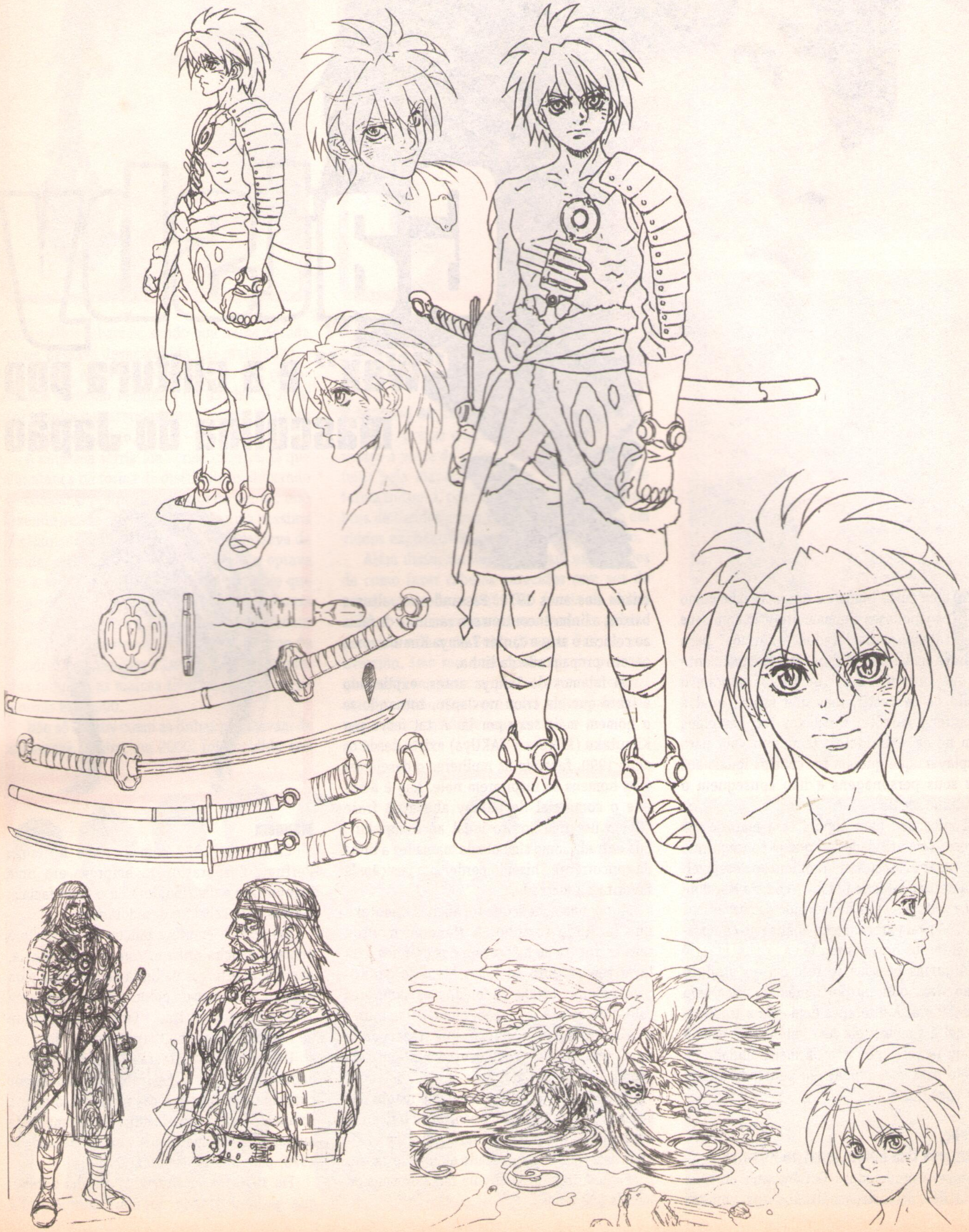


ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

The Vision of Escaflowne

Character Design: Nobuteru Yuki



Gatsby

"Wax" e a cultura pop masculina do Japão

Por Guiliano Peccilli

Quem curte j-music e doramas sabe como os japoneses chamam atenção com seus cabelos considerados "exóticos" para padrões ocidentais. Muitos fãs, principalmente os que curtem artistas de j-rock, adoram o estilo de se vestir, mas não sabem qual é o segredo para ter o cabelos tão parecidos com os de seus ídolos. O mesmo vale para cosplayers que querem ter cabelos iguais aos dos seus personagens e não conseguem o resultado ideal.

Lógico que para alguns essa matéria vai parecer sem utilidade, porque já conseguiram encontrar um resultado próximo ao desejável. Para outros, falar de Gatsby e como a Mandom deu a volta por cima no mercado de cosméticos no Japão vai parecer como análise no comportamento dos homens por lá.

Algumas pessoas se referem ao produto como Wax, que em português significa cera modeladora. A diferença dela com o tradicional gel é simples: ela não imobiliza o cabelo e nem resseca, por isso dá maleabilidade ao cabelo para você mudar seu penteado a hora que você quiser.

Gatsby: Quem usa fica bonito igual ao Kimutaku

A cera modeladora Gatsby vem de uma linha de cosméticos voltados aos homens criada nos anos 1970. Passando por altos e baixos, a linha encontrou seu caminho de fama ao colocar o ator e cantor Takuya Kimura como garoto-propaganda da linha.

Já falamos de Takuya antes, explicando a febre que ele criou no Japão, tornando-se o homem mais sexy por lá. A tal febre por Kimutaku (KIMUra + TAKUya) existe desde os anos 1990, fazendo as mulheres o desejarem e os homens se inspirarem nele. Não é à toa que o comercial de Gatsby abusa da frase "Quem usa fica bonito igual ao Kimutaku". Sua entrada como símbolo da marca fez a linha da concorrente Shiseido perder sua posição de favorita no mercado.

Agora não achem que foi apenas Kimutaku que fez tudo sozinho. A Mandom montou uma estrutura de marketing das grandes para levar seu produto ao topo. Além do garoto-propaganda, foram chamados os melhores salões de beleza do Japão, como os melhores profissionais, em comerciais que trazem dicas para cada tipo de cabelo e comentam cada produto da linha Gatsby.

O produto ficou em evidência e reagiu nas vendas, superando seu concorrente e ficando em primeiro lugar nas vendas. Hoje, em qualquer farmácia, supermercado ou loja do Japão, você encontrara o Gatsby na faixa de mais ou menos 600 ienes.

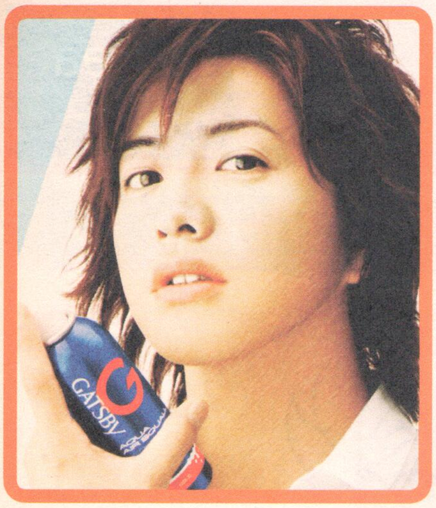
Mandom

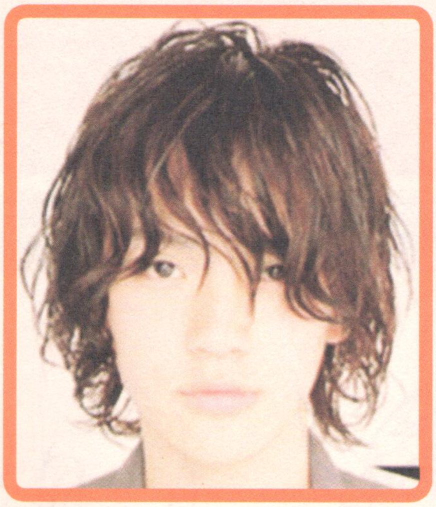
Criada em 1927 com o nome Kintsuru Perfume Corporation, a empresa era uma manufatura e distribuidora de cremes faciais, cremes para cabelo e desodorantes.

Em 1933 a empresa lançou no mercado a pomada Tancho Stick e, com o sucesso dela, não mediu esforços na linha de produtos para homens. O sucesso do produto foi tanto que em 1959 a Kintsuru Perfume Corporation mudou de nome para Tancho Corporation.

Utilizando as palavras "human" e "freedom" foi criada uma linha de cosméticos chamada Mandom, um grande sucesso para a companhia. O sucesso da linha fez a companhia mudar o nome mais uma vez na década de 1970, para a atual Mandom Corp.

Em 1976 foi desenvolvida a linha Gatsby, que ganhou grande popularidade. A linha





> "Surgiram explicações de como fazer cabelos parecidos com aos de personagens de animê. São fáceis de achar vídeos que ensinam como fazer o cabelo parecido com o de Goku (Dragon Ball Z), por exemplo."

sofreu altos e baixos, sendo que nessa década quase passava despercebida nas prateleiras.

Criada em 1989, Lucido pode ser considerada a versão feminina de Gatsby. A nova linha tinha que atender com o mesmo impacto o público feminino.

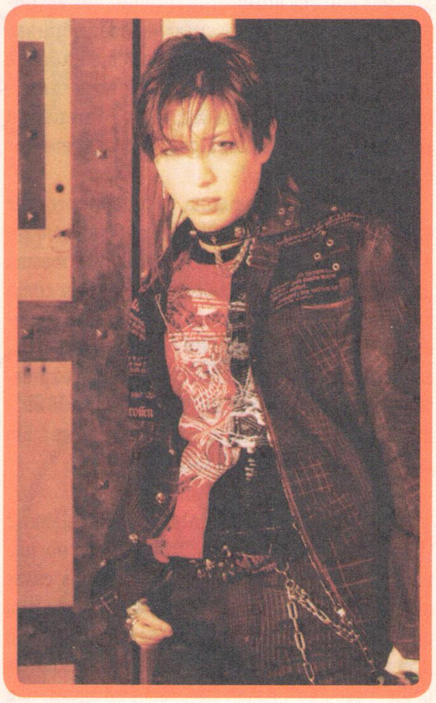
A empresa sofria uma crise interna, já que a mudança na forma de distribuição, deixando de colocar o produto no ponto de venda, mas fazendo venda direta, havia sido uma péssima decisão administrativa. A empresa deixava de vender em supermercados e drogarias e optava por a venda direta, que é semelhante ao que empresas como Avon, Jequiti e Natura fazem hoje no Brasil, ao colocar uma revendedora da marca diretamente com você. O retorno da Mandom às lojas com a Lucido teve resultado, mas no geral as marcas tiveram quedas vertiginosas até 2000.

Não só Gatsby como as linhas precisavam de mudanças. Assim, em 2000, foi decidido que Mandom internacionalizaria as suas marcas Gatsby e Lucido, ganhando, assim, uma maior presença nos mercados vizinhos.

O sucesso no Ocidente graças ao YouTube

Hoje, graças a sites como YouTube, temos acesso à parte de todo esse reposicionamento feito pela Mandom na Ásia. É claro que de forma indireta, porque podemos ver até membros de bandas como The Gazette atuando em vídeos explicativos de como usar o produto.

Além disso, também surgiram explicações de como fazer cabelos parecidos com aos de personagens de animê. São fáceis de achar vídeos que ensinam como fazer o cabelo parecido com o de Goku (Dragon Ball Z), por exemplo. Isso sem mencionar fãs do produto que ensinam passo a passo como reproduzir aquele cabelo que você quer imitar, além de quais produtos deve usar.



No Brasil

No Brasil temos alguns produtos da linha Gatsby disponíveis, importados pela Ikesaki Cosméticos. Para quem quiser saber mais sobre os produtos da linha, pode frequentar as três lojas aqui no Brasil.

Ikesaki Galvão Bueno
Rua Galvão Bueno, 37 – Liberdade – São Paulo/SP
Ikesaki São Miguel
Av. Marechal Tito, 1.015 – São Miguel Paulista – São Paulo/SP
Ikesaki Praça da Liberdade
Av. Liberdade, 146 – Liberdade – São Paulo/SP

Outra forma de comprar o produto é importando ou comprando de pessoas que importam em pequenas quantidades. Mais informações podem ser encontradas nas comunidades do Orkut dedicadas ao produto.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 37

Professor: Kenji Kihara

Expressões:

Olá pessoal! Na aula de hoje aprenderemos algumas expressões que usamos no dia a dia. Nas edições anteriores aprendemos a cumprimentar, a nos apresentar e fazer algumas perguntas, como dizer "Oi", falar "meu nome é João" e perguntar "quantos anos você tem?", respectivamente. Dessa vez vamos aprender a agradecer e a pedir desculpas. Vamos aumentar o nosso vocabulário!

Em português, existem respostas prontas para expressões como "Obrigado", que no caso é "De nada". Em japonês, funciona da mesma maneira. A maioria dos leitores deve saber como falar "obrigado" em japonês. A pronúncia correta em japonês é "**ARIGATOU**" e não "**ARIGATÔ**", como algumas pessoas falam. Existe uma expressão mais formal, que é "**ARIGATOUGOZAIMASU**". E o "De nada", será que vocês conhecem? Em japonês falamos "**DOUITASHIMASHITE**".

E na hora de pedir desculpas? Como falamos? "Desculpa" em japonês é "**GOMEN**" ou no uso mais formal, "**GOMENNASAI**". Em alguns casos utilizamos a expressão "**SUMIMASEN**", que tem uma idéia mais voltada para "perdão" ou "com licença", mas não que deixa de ser uma forma de pedir "desculpa". Assim como em português, não temos uma palavra definida para replicar essa expressão em japonês. Em português, usamos palavras como "imagina" e "não foi nada". Em japonês as pessoas usam bastante a palavra "**IIE**", que significa "**NÃO**" e que neste caso é usado no sentido de anular o que a pessoa fez, como se não tivesse acontecido nada.

Vamos ver como escrevemos estas expressões em japonês:

Obrigado - ARIGATOU (GOZAIMASU)
ありがとうございます
De Nada - DOUITASHIMASHITE
どういたしまして
Desculpa - GOMEN (NASAI)
ごめんなさい
/ SUMIMASEN
すみません

Aprenderemos outras expressões na próxima edição!

RECAPITULANDO:

Obrigado	Arigatou (Gozaimasu)	ありがとう（ございます）
De Nada	Douitashimashite	どういたしまして
Desculpa	GomenNasai	ごめんなさい

Kanji do Dia:

Brilho / Luz

光
ひかり
Hikari

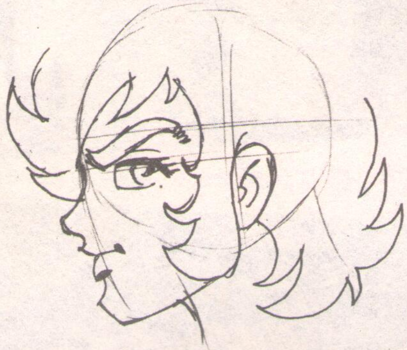
Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

Aula 13

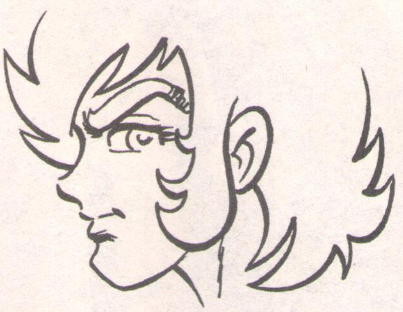
Por Arthur Garcia

INTRODUÇÃO À ARTE-FINAL

BUSCANDO CRIAR UM TRAÇO MAIS PRECISO E DE FÁCIL REPRODUÇÃO, CONVENCIONOU-SE AINDA NA ORIGEM DA LINGUAGEM DO MANGÁ, QUE OS DESENHOS SERIAM FINALIZADOS A TINTA, PREFERENCIALMENTE COM NANQUIM, O QUE SE MANTÉM ATÉ HOJE, INDEPENDENTE DOS AVANÇOS TECNOLÓGICOS

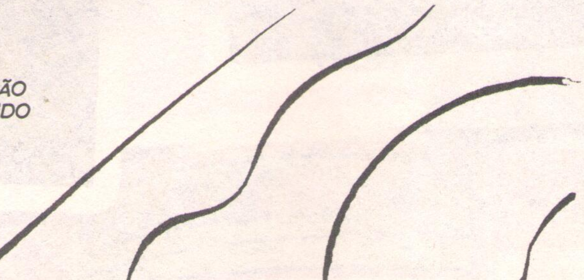


DESENHO A LÁPIS

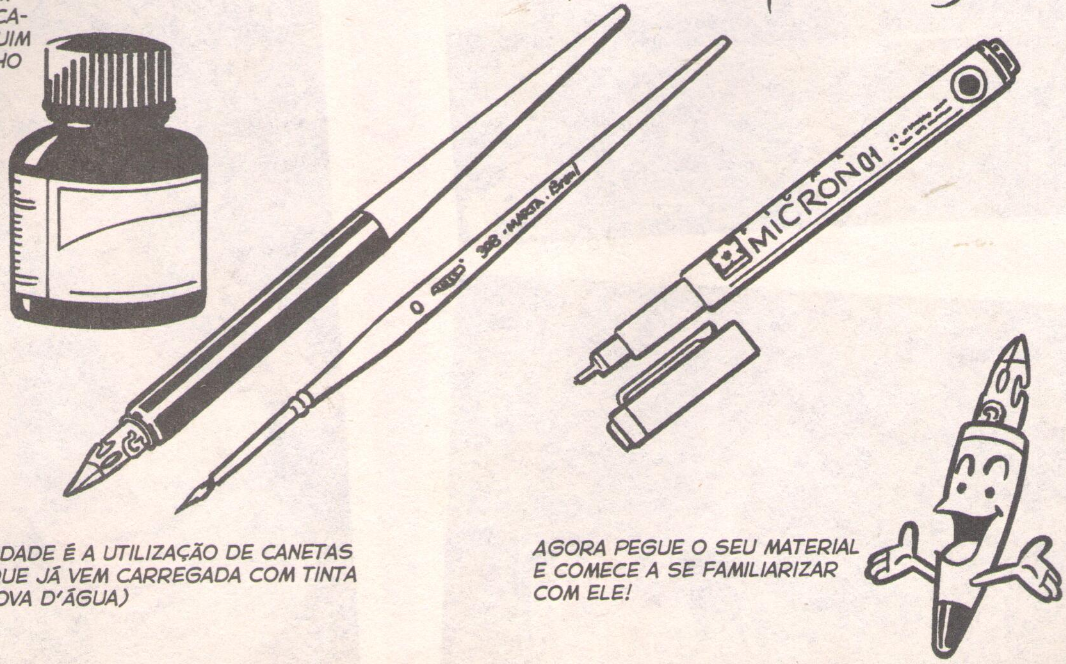


DESENHO ARTE-FINALIZADO

A LINGUAGEM DA ARTE-FINAL SE BASEIA NA PRECISÃO E NA VARIAÇÃO DA ESPESSURA DO TRAÇO, CRIANDO RITMOS NAS LINHAS.



OS INSTRUMENTOS MAIS UTILIZADOS PARA FAZER ARTE-FINAL SÃO A PENA OU O PINCEL, COM OS QUAIS É APLICADA A TINTA NANQUIM SOBRE O DESENHO A LÁPIS.



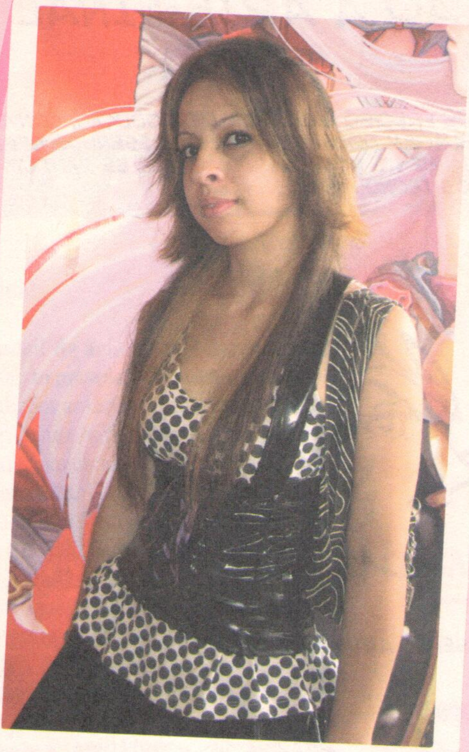
OUTRA POSSIBILIDADE É A UTILIZAÇÃO DE CANETAS DESCARTÁVEIS QUE JÁ VEM CARREGADA COM TINTA INDELÉVEL (A PROVA D'ÁGUA)

AGORA PEGUE O SEU MATERIAL E COMECE A SE FAMILIARIZAR COM ELE!

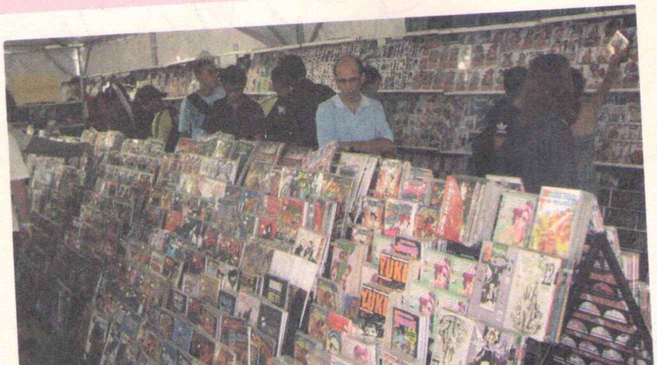
Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<**Lição Anterior:** PERSPECTIVA 3
>>**Próxima Lição:** ARTE-FINALIZANDO COM UMA PENA

Mural: Anime Dreams 2009



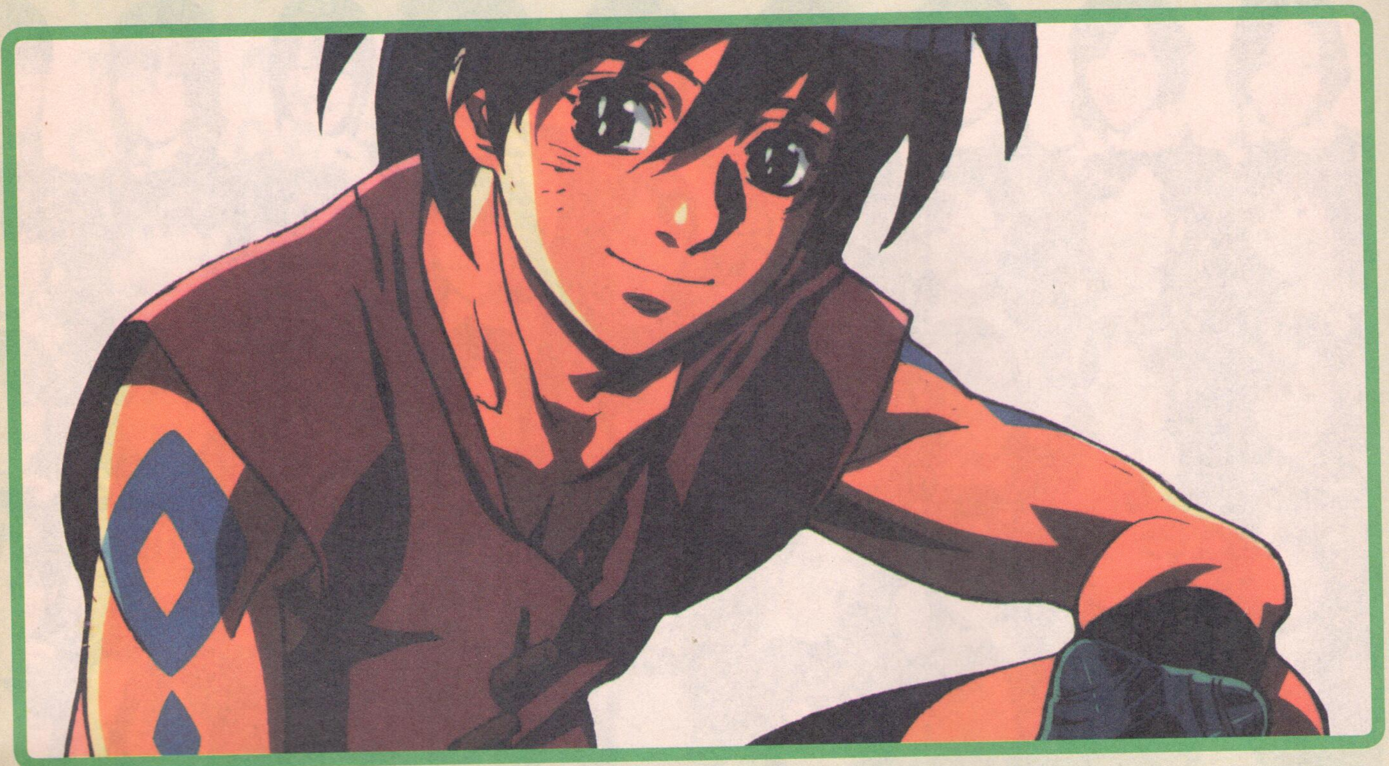
Level Up!
levelupgames.com.br



PANINI
MARVEL

VISION OF ESCAFLOWNE

Poketto wo kara ni shite - Esvazie seu BolsoJogador



Kaze ga kawareba boku no michi sae
Sukoshi wa mashi ni naru darou
"Yutakasa ga kimi-tachi wo DAME ni suru" nante
Shitta koto ja nai
Yume no housoku nado doko ni mo nai hazusa
POKETTO wo kara ni shite saa tabi ni deyouyo
Meate mo nanimo nai keredo
Sugu, POKETTO wo kara ni shite saa tabi ni deyouyo
Midarana kimochi burasagete
Kusamura ni nekoronde
Sakasa no hoshikuzu me wo korashiteta
Nagareboshi mitsuketa yo
Demo negai koto ga wakaranai
Hito wo ai suru koto ikiteku koto shinu koto
** POKETTO wo kara ni shite saa tabi ni deyouyo*
Meate mo nanimo nai keredo
Sugu, POKETTO wo kara ni shite saa tabi ni deyouyo
Midarana kimochi burasagete
ra ra ra...
** Repita*
Konna kakuu no unmei...
Kowashite ashita he tabidatsu bokura
BURIKI no machi wo ato ni
Takaku sono hata wo furikazase
Furikazase

Se o vento mudar, mesmo o meu caminho
Deve ficar um pouco melhor.
"A prosperidade vai te arruinar." De coisas assim
Eu não sabia.
Regras para os sonhos não deviam.
Esvazie o bolso e vamos partir nesta viagem!
Mesmo sem nem mesmo um guia.
Vamos logo, esvazie o bolso e vamos partir nesta viagem!
Coloque de lado esse seu sentimento impróprio
Deitado no gramado
Observando as muitas estrelas,
Encontrei uma estrela cadente!
Mas não sabia o que pedir.
Amar as pessoas, viver, morrer...
* Esvazie o bolso e vamos partir nesta viagem!
Mesmo sem nem mesmo um guia.
Vamos logo, esvazie o bolso e vamos partir nesta viagem!
Coloque de lado esse seu sentimento impróprio
ra ra ra...
* Repita
Este destino imaginado,
Em que nós partimos para um futuro destruído.
Depois desta cidade
Bem alto, agite esta bandeira.
Agite.

AKB48

Por Guiliano Peccilli - Colaboração: Caroline de Araujo Pereira

Tendo 48 garotas no grupo, AKB48 chama atenção por onde passa. Abusando de um conceito conhecido mundialmente pelo grupo Morning Musume, o AKB48 surgiu em 2005 com uma proposta diferente, em que um grupo de 48 cantoras subia ao palco, sendo que ao mesmo tempo elas eram três grupos de 16 membros cada um.

O grupo criou táticas de marketing que realmente surtiu resultados em vendas, como lançar singles autografados, em que cada garota assinava uma capa de um single.

AKB48 é dividido em três grupos: grupo A, grupo K e no grupo B. Atualmente o grupo é dividido em: 18 membros no A, 16 membros no K e 16 membros do grupo B, totalizando 50 membros, mesmo o nome do grupo sendo AKB48.

Quando falamos que o grupo é parecido com Morning Musume é que, até no sistema de continuidade e graduação de seus membros, ambas são parecidas. Caso não conheça o grupo criado por Tsunku, Morning Musume surgiu em 1997, tornando-se referência internacional. Artistas famosas hoje em dia, como Koda Kumi, foram barradas nas seleções de Morning Musume antes de virarem cantoras de prestígio. O grupo se tornou uma solução lucrativa "eterna", já que as garotas se formam alcançando a maturidade, dando espaço para entrada de novos membros, assim tornando o grupo volátil. No entanto se engana que foi Morning Musume que inventou a fórmula. A fórmula vem dos anos 1980 com grupos de garotas que só se aprimoraram com o tempo.

O Debut

O empresário Yasushi Akimoto organizou a seleção para um novo grupo musical, que seria o novo "idol girl group". Em julho, na seleção, apareceram 7.924 garotas, sendo que apenas 45 delas passaram no teste. Dessa seleção, apenas 24 garotas fecharam contrato para o nascimento do grupo. O debut veio em dezembro, com o lançamento do grupo conhecido como A, no teatro em Akihabara.

Enquanto isso, começava a segunda audição, para o grupo K, na qual Yasushi Akimoto fez um acordo com a empresa de telefonia NTT Docomo. Para a seleção, as garotas tinham que mandar vídeos gravados por celular. Nessa etapa 11.892 pessoas se inscreveram. Dessa seleção restaram 18 garotas, que foram escolhidas, formando o segundo grupo de AKB48, o grupo K.

Sakura no Hanabiratachi

Em fevereiro, o grupo lança seu primeiro single "Sakura no Hanabiratachi", pela gravadora AKS. Vendendo 22.011 singles na primeira semana, o seu primeiro lançamento entrou em décimo lugar na Oricon, marcando uma excelente estreia.

Nos bastidores, o grupo sofria ainda reformulações com a entrada de Mariko Shinoda e a "formatura" de Ayako Uemura e Yuki Usami.

O nascimento do grupo B e a mudança de gravadoras

Em agosto, o grupo trocava de gravadora, saindo da AKS, para a DefSTAR Records, um selo da Sony Music Japan. Seu primeiro single na casa nova veio em 25 de outubro de 2006, com "Aitakatta", que ficou em 12º lugar da Oricon. Na mesma época, foram abertas as audições para o último grupo do AKB48, o grupo B. Foram selecionadas 18 garotas, que foram anunciadas em dezembro do mesmo ano. Sendo um grupo numeroso, é normal que haja

> "O grupo se tornou uma solução lucrativa 'eterna', já que as garotas se formam alcançando a maturidade, dando espaço para entrada de novos membros, assim tornando o grupo volátil."

reformulações, assim, em dezembro, também foram anunciadas mudanças na formação dos três grupos e ocorreu a transferência das garotas: Kazumi Urano, Shiho Watanabe e Natsumi Hirajima do grupo B para o A.

Seifuku ga Jama wo Suru

O quarto single do grupo veio em janeiro de 2007 com "Seifuku ga Jama wo Suru", ficando em 7º lugar da Oricon. Na época, foi especulado que as letras da música e o clipe tinham referências a Enjo Kosai, mas nunca foram confirmadas. Para quem não sabe, Enjo Kosai é a prática "comum" no Japão em que colegiais saem com homens mais velhos como acompanhante, sendo que podem envolver a prestação de serviços sexuais.

Em abril de 2007, o grupo B foi adicionado oficialmente ao grupo, formando assim o AKB48 com 53 membros. Nessa mesma época, os grupos foram rearranjados e cinco garotas saíram.

58º Kōhaku Uta Gassen

Em dezembro, o grupo foi convidado como um dos destaques do programa de fim de ano, da NHK, o Kōhaku Uta Gassen. Na parte filmada em Akihabara, o grupo cantou junto com as cantoras Leah Dizon e Shoko Nakagawa. Nessa época, foi anunciado que elas se tornaram o maior grupo a cantar ao mesmo tempo num single.

PERFIL

Grupo A

Reina Fujie (Fevereiro 1, 1994 em Chiba)
Tomomi Itano (Julho 3, 1991 em Kanagawa)
Nozomi Kawasaki (Agosto 23, 1987 em Kanagawa)
Rie Kitahara (Junho 24, 1991 em Aichi)
Haruna Kojima (Abril 19, 1988 em Saitama)
Hitomi Komatani (Dezembro 16, 1988 em Saitama)
Atsuko Maeda (Julho 10, 1991 em Chiba)
Minami Minegishi (Novembro 15, 1992 em Tokyo)
Miho Miyazaki (Julho 30, 1993 em Tokyo)
Rina Nakanishi (Junho 26, 1988 em Ōita)
Chisato Nakata (Outubro 8, 1990 em Saitama)
Risa Narita (Março 1, 1991 em Tokyo)
Tomomi Ōe (Junho 15, 1989 em Tokyo)
Mai Ōshima (Setembro 11, 1987 em Chiba)
Amina Satō (Outubro 16, 1990 em Tokyo)
Yukari Satō (Novembro 22, 1988 em Shizuoka)
Mariko Shinoda (Março 11, 1986 em Fukuoka)
Minami Takahashi (Abril 8, 1991 em Tokyo)
Hana Tojima (Julho 11, 1988 em Saitama)

Grupo K

Sayaka Akimoto (Julho 26, 1988 em Chiba)
Kaoru Hayano (Dezembro 12, 1992 em Tokyo)
Tomomi Kasai (Novembro 16, 1991 em Tokyo)
Kana Kobayashi (Maio 17, 1991 em Saitama)
Asuka Kuramochi (Setembro 11, 1989 em Kanagawa)
Yuka Masuda (Agosto 3, 1991 em Osaka)
Natsumi Matsubara (Junho 19, 1990 em Fukuoka)
Sae Miyazawa (Agosto 13, 1990 em Tokyo)
Risa Naruse (Agosto 13, 1993 em Saitama)
Kayo Noro (Outubro 28, 1983 em Tokyo)
Megumi Ōhori (Agosto 25, 1983 em Tokyo)
Manami Oku (Novembro 22, 1995 em Tokyo)
Erena Ono (Novembro 26, 1993 em Tokyo)
Yūko Ōshima (Outubro 17, 1988 em Tochigi)
Natsuki Satō (Julho 1, 1990 em Hokkaidō)
Ayaka Umeda (Janeiro 3, 1989 em Fukuoka)

Grupo B

Natsumi Hirajima (Maio 28, 1992 em Tokyo)
Yuki Kashiwagi (Julho 15, 1991 em Kagoshima)
Haruka Katayama (Maio 10, 1990 em Chiba)
Yuki Matsuoka (Outubro 7, 1987 em Kanagawa)
Haruka Nakagawa (Fevereiro 10, 1992 em Tokyo)
Sayaka Nakaya (Outubro 15, 1991 em Chiba)
Moeno Nitō (Julho 22, 1992 em Tokyo)
Reina Noguchi (Abril 15, 1993 em Saitama)
Aika Ōta (Dezembro 8, 1994 em Saitama)
Mika Saeki (Outubro 29, 1989 em Tochigi)
Miki Saotome (Junho 22, 1991 em Tochigi)
Rino Sashihara (Novembro 21, 1991 em Ōita)
Miku Tanabe (Dezembro 2, 1992 em Shiga)
Kazumi Urano (Outubro 23, 1985 em Saitama)
Maiou Watanabe (Março 26, 1994 em Saitama)
Rumi Yonezawa (Junho 6, 1991 em Saitama)

SET LIST – Greatest Songs 2006-2007 e a troca de gravadoras

Em 1º de janeiro de 2008, o grupo lançou o seu primeiro álbum gravado em estúdio. Relançando sucessos que elas cantaram no teatro em Akihabara entre 2006 e 2007.

Em agosto de 2008, o grupo mudou mais uma vez de selo musical, trocando a DefSTAR Records pela King Records, a mesma gravadora de Masami Okui, Roma Tanaka e Rain.

SKE48

Recentemente, o empresário Yasushi Akimoto formou seu segundo grupo, o SKE48, que debutou em outubro de 2008. O grupo ainda está bem no começo. Tem 16 cantoras, seis em treinamento e uma formada. Quem sabe no futuro, quando o grupo tiver completo como AKB48, o SKE será tema de uma matéria nas páginas da Neo Tokyo.

Ima Ai ni Yukimasu

Por Guiliano Peccilli

Sabe aquelas histórias de amor de cidade de interior, onde as crenças populares ainda existem? Pode ser assim que se define a linda história de amor de Ima Ai ni Yukimasu.

Baseada no livro best-seller e que virou um filme de bastante repercussão em 2004 e que ganhará um remake americano estrelado por Jennifer Gardner. A série foi produzida apenas no ano seguinte do filme, em 2005, e é considerada a melhor produção das três, sendo esta que iremos comentar.

A série

Yuuji é um garoto de 6 anos de idade que perdeu sua mãe há um ano. Ele ainda sente muita sua falta e mata saudades dela ao ler um livro escrito por ela mesma anos antes de sua morte. Acreditando firmemente nos fatos do livro, ele crê que ela irá voltar na Estação das Chuvas (em junho).

Um dia, no início da esperada estação, Yuuji corre desesperadamente para o lugar aonde ele brincava com sua mãe no centro de uma floresta. Em um túnel abandonado, ele e seu pai, Takumi, veem uma mulher em volta de uma luz. Ao se aproximar, Yuuji percebe que sua mãe cumpriu a promessa, ela estava de volta à vida. Porém, ela tinha um problema, havia perdido a memória.

Amnésia

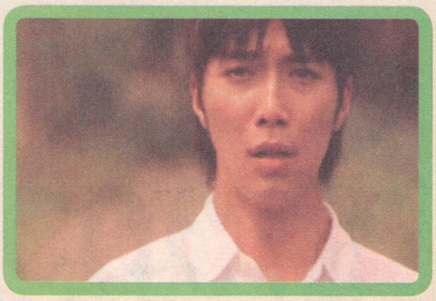
A série, em vez de abordar a volta dos mortos, com a personagem Mio Aoi, optou por seguir o caminho de uma mãe que perdeu a memória. Em "Ima Ai ni Yukimasu" foi considerado relativamente "normal" seu retorno à vida, e Takumi e Yuuji não medem esforços para que ela consiga sua memória novamente.

Vendo uma casa bagunçada, Mio assume a função de dona de casa, trazendo qualidade ao lar novamente. Takumi apenas a proibiu de ir à cidade, por achar que as pessoas não entenderiam como ela está "viva". Assim, começa o cotidiano da família "Aoi", e, a cada dia, Mio se sente mais em casa, mesmo não conseguindo lembrar de nada. Takumi vai contando aos poucos sobre o romance na juventude entre eles.

Um dos méritos dessa série foi trabalhar muito bem os personagens numa cidade de interior. Usando e abusando desse recurso, o elenco interage muito bem na cidade pequena em que todos se conhecem.

6 semanas

Uma das principais preocupações do Takumi, logo no começo da série, é sobre a última página do livro que sua esposa escreveu e que Yuuji ignorou. Nela está escrito que ela voltaria para "casa" depois das seis semanas da Estação das Chuvas. Ele não fazia idéia de como Yuuji reagiria ao saber que sua mãe "morreria" novamente.

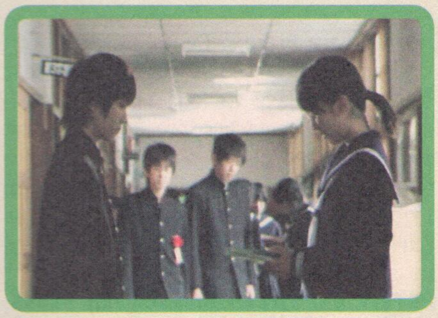


A própria Mio não sabe que pode "morrer" daqui a seis semanas, o que faz a atitude de Takumi em esconder essa informação parecer no mínimo egoísta. Além disso, ela também não sabe que voltou dos "mortos", achando apenas que perdeu a memória.

Cidade pequena

A novela, tendo como cenário de fundo uma cidade pequena, acaba separando essa

> "Um dos méritos dessa série foi trabalhar muito bem os personagens numa cidade de interior."



cidade em alguns pontos estratégicos, como: a casa que eles moram na floresta, a clínica que Takumi faz seu tratamento, a biblioteca em que ele trabalha, a escola que o Yuuji estuda e a casa da mãe da Mio, onde também há o curso de jardinagem dado por ela.

Na casa, Takumi, Yuuji e Mio passam a conviver como uma família novamente. Mio se apega muito facilmente a Yuuji, no entanto, ainda não aceita Takumi como marido, sendo como verdadeiros estranhos na casa. Todos os dias, bem cedo, Takumi e Yuuji vão para a cidade, enquanto Mio assume os deveres da casa. Eles são muito amigos dos vizinhos Asuka e Shunsuke Kikuchi que administram uma loja de doces próxima dali.

Takumi tem uma doença rara – toda vez que fica estressado, a imagem se embaralha e ele desmaia. Além disso, quando em veículos em alta velocidade, ele se sente mal. Em busca de tratamento, começa a frequentar o centro médico da cidade, gerenciado pela doutora Naomi Hongo, que é a primeira a saber do retorno da Mio e aconselha Takumi sobre como reconquistar sua antiga esposa.

Takumi trabalha numa biblioteca móvel na cidade, dividindo expediente com Mariko Nagase e Hideo Imai. Mariko foi a melhor amiga de Mio no colégio e hoje esconde um amor platônico por Takumi. Com a morte de Mio, ela pensa que pode se aproximar de Takumi e ajudar na criação de Yuuji.

Na escola do Yuuki, a professora Saori Miura trata o garoto de uma maneira especial, já que ele perdeu a mãe recentemente, exercendo o papel de segunda mãe. A melhor amiga de Yuuki é Rena Saito. Ao que tudo indica, eles devem repetir a mesma história de amor de Takumi e Mio.

Quem acompanha de longe o crescimento do Yuuji é a Ryoko Enokida, mãe da Mio. Pedindo para Takumi se mudar para casa dela e recebendo um não como resposta, Ryoko se afasta dos dois, para dar tempo de esquecerem de sua filha. Ela dá aulas sobre flores, sendo justamente isso que a fez aguentar a dura morte de sua filha.

Assim se resume a vida da cidade mostrada na série. Tendo personagens muito cativantes, todos eles ajudam diretamente ou indiretamente na criação de Yuuji. Por isso, Takumi preferiu esconder de todos o retorno de sua esposa, já que eles não entenderiam como ela pôde voltar dos mortos por apenas 6 semanas.

Relembrando os tempos de colégio [Takumi X Mio]

Um dos segredos da série para cativar o telespectador é colocar a personagem Mio no lugar do telespectador e pedir para que Takumi conte como foi que os dois se conheceram.

Num flashback que sempre está presente nos episódios da série, Takumi relembra os tempos de colégio, quando os dois estavam na mesma sala. Nunca sendo francos um com o outro, foi no último dia do ensino fundamental que os dois perceberam que havia algo a mais que uma simples amizade. Takumi acaba mudando de cidade, mas, mesmo assim, nunca esquecendo Mio e sempre mantendo contato.

Um dia eles marcam de se encontrar na cidade, com a desculpa de que Mio iria devolver uma caneta do Takumi da época que estudavam juntos. Não é nesse encontro que os dois se declaram, mas é a partir daí que fica óbvio que os dois realmente gostavam um do outro. Vale notar que essa história paralela dá pistas sobre a "perda" de memória de Mio.

Uma forma inusitada de contar os episódios...

Yuuji sempre coloca um amuleto na janela de sua casa, assim, em cada episódio vemos um novo amuleto ao lado do outro na janela. Esses amuletos na janela têm o intuito de pedir mais chuva, deixando claro que Yuuji não quer que a estação passe.

Trilha sonora: Orange Range

A banda bastante famosa no meio de animê e mangá, por causa de Bleach e Naruto, também está presente nessa produção. A música tema "Kizuna" foi produzida pela banda, tendo uma letra riquíssima, talvez sendo um dos melhores trabalhos do Orange Range.

Elenco

A protagonista da série, Mio Aoi, foi interpretada pela belíssima atriz Mimura. Dando um show em interpretação, Mimura tem poucos trabalhos de destaque na mídia japonesa, como as excelentes séries Rikon Bengoshi e Fire Boys.

O personagem Takumi Aoi foi interpretado pelo astro Hiroki Narimiya, que estrelou diversas séries de sucesso, como: Gokusen, Trick3, Stand Up! e Orange Days. No cinema, ele participou em Azumi, Nana 1 e 2, Kagen no Tsuki e Sakuran.

Já Yuuji Aoi, filho do casal, foi interpretado pelo Takei Akashi, atualmente com 10 anos de idade. Uma curiosidade, ele é o único ator que atuou também na versão cinematográfica de Ima Ai no Yukimasu. O dorama mais recente dele foi a comédia Enka no Joou, que conta a história de uma cantora solteira de música enka de 39 anos, que tem azar tanto no amor como no dinheiro.

A tripulação do Cosplay em Cena

Parte 2

Por David Denis Lobão

Finalizando a matéria da edição anterior da Neo Tokyo, confira agora os integrantes do grupo Cosplay em Cena:

CAPITÃ: Andrômeda Aino (direção geral, produção, roteiro, revisão, elenco, edição de áudio, coreografia, adereços, programação visual)
Aino é cabeça do grupo. Supervisiona a maioria dos projetos, escreve roteiros, dirige as peças e atua. Cuida de quase toda a parte técnica e artística das montagens, procurando manter a unidade do grupo. A parte administrativa também é de sua alçada. No palco, é bastante versátil, podendo atuar como homem ou mulher, dependendo da montagem e do tipo de personagem.
PAPÉIS: ONE PIECE (1º montagem) – Nami, POTTER PUPPET PALS – Professor Severo Snape e COWBOY BEBOP – (Surpresa! Assistam à peça e descubram!)

IMEDIATA: Petra Leão (assistente de direção, roteiro, revisão, elenco)
Braço direito da Aino, sua consultora artística e roteirista profissional. Trabalha principalmente como revisora de texto e assistente de direção, por seu senso crítico apurado e facilidade de comunicação. Escreveu o roteiro de "Cowboy Bebop" e co-escreveu o de "Potter Puppet Pals" com Aino. Atuando também é muito versátil, podendo fazer papéis de garotas mais velhas, meninas novinhas e "moleques".
PAPÉIS: ONE PIECE – Monkey D. Luffy, POTTER PUPPET PALS – Rony Weasley e COWBOY BEBOP – Faye Valentine

NAVEGADORA: Carol Nef (relações públicas, produção-assistente, adereços, programação visual)
É o "pau pra toda obra". Cheia de iniciativa, Nef é a representante oficial nos eventos da Yamato e também a secretária executiva do grupo quando a Aino não dá conta. Nef também costura, pinta e faz sozinha vários dos adereços que já estiveram nos palcos. Nef até agora só atuou como staff, mas 2009 ela estreará num dos papéis principais em uma das peças já programadas. Aguardem!
PAPÉIS: ONE PIECE – staff-pirata e POTTER PUPPET PALS – staff-Comensal da Morte

CONTRAMESTRE: Dam Camargo (direção de atores, direção corporal, direção de voz, roteiro, fantoches)
O único ator formado e com DRT do grupo, Dam faz o trabalho de lapidar a interpretação dos cosplayers, dando dicas e ensinando técnicas práticas que funcionem com o dinamismo. Ele também supervisiona os trabalhos de corpo, pra evitar que o pessoal se machuque, e dá dicas durante as gravações dos áudios (inclusive no processo de edição). Dam tem uma queda pelo trabalho com fantoches e manipulação de bonecos, e isso ainda será mais explorado em futuras peças – uma das quais ele assinará o roteiro junto com Renato Bushido. Sua versatilidade como ator é incontestável, e ele consegue se sair bem em quase qualquer tipo de personagem.
PAPÉIS: ONE PIECE – Shanx, o Ruivo (participação especial), POTTER PUPPET PALS – Lorde Voldemort e COWBOY BEBOP – Staff-cowboy

MARUJOS:

Jeff Duck (adereços)
Um dos membros mais dedicados do grupo, Jeff se entrega de corpo e alma a todos os projetos, mesmo os que ele não está diretamente envolvido. Compromete-se com tudo que puder ajudar e se destaca produzindo adereços. Costuma atuar nos papéis de personagens mais velhos e maiores, que caem melhor com seu tipo físico, sempre procurando se superar em suas performances.
PAPÉIS: ONE PIECE – Gilberto Barros (participação especial), POTTER PUPPET PALS (2ª Montagem) – Alvo Dumbledore e COWBOY BEBOP – Jet Black

Renato Bushido (roteiro)
Bushido é um exemplo de responsabilidade e disponibilidade, aquele que topa tudo em nome do grupo e é o primeiro a animar a galera e segurar a barra quando as coisas saem errado. Sua especialidade são personagens mais sérios, mas também possui um ótimo senso de humor, ainda que sarcástico. Junto com Dam Camargo, está trabalhando em seu primeiro roteiro para uma peça programada para 2009.
PAPÉIS: ONE PIECE – Capitão Kuro, POTTER PUPPET PALS (2ª Montagem) – Harry Potter e COWBOY BEBOP – Spike Spiegel

Paula Porni
A bela revelação do Cosplay Em Cena. Paula está há pouco tempo no grupo, mas já conquistou o coração dos integrantes e das plateias. Obviamente ela se destaca nos papéis das meninas bonitas e delicadas, mas sua versatilidade é maior do que aparenta. A jovem já

ganhou até elogios da diretora de dublagem e atriz, Patrícia Scalvi em uma entrevista ao site Cosplayers.net. Patrícia comentou que a moça deveria investir na carreira de atriz.

PAPÉIS: POTTER PUPPET PALS – Hermione Granger

Damarys "Kittychan"

A mascote do grupo e também a mais recente integrante, foi convidada por sua responsabilidade e dedicação observada em outros grupos de cosplay. Com seu carisma, possui o perfil adequado ao Cosplay Em Cena. Atuando, se encaixa melhor nos papéis de menina e meninos mais novos (por seu porte pequeno), e a personalidade pode variar de meiguinha até completamente insana!

PAPÉIS: POTTER PUPPET PALS (futuras montagens) – Staff-Comensal-da-Morte e COWBOY BEBOP – Ed Wong Hau Pepelu Tivrusky IV.

Daniel Ikari

Sempre acompanhando a Kitty nos ensaios, sua responsabilidade e sua concentração não passaram despercebidas pelo grupo, até que recebeu o convite para entrar pro elenco do Cosplay Em Cena.

PAPÉIS: COWBOY BEBOP – staff cowboy

MÚSICO:

Jack (trilha sonora, produção musical)

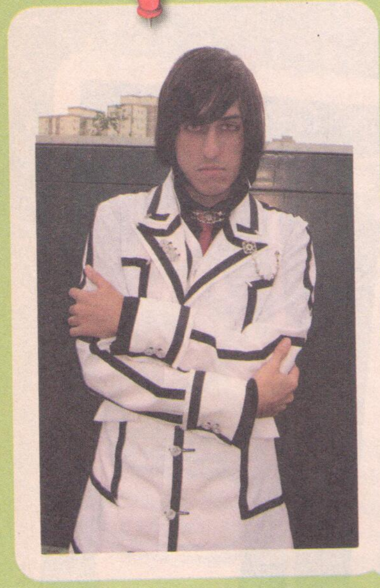
Jack é o músico e compositor do grupo. Apesar do seu jeito sossegado (e difícil de lidar), seu trabalho compensa toda a paciência dedicada. É ele quem faz as versões em karaokê das músicas a serem regravadas. É o criador de pequenos temas incidentais e compositor de músicas novas.

PAPÉIS: ONE PIECE (1ª Montagem) – Staff pirata e POTTER PUPPET PALS – Direção musical e voz (Severo Snape)

EX-TRIPULANTES:
Hélio "Caxias"
Orélio "Spike"
Thiago "Pizzaman"
Carlos "Logan"
Davi "Evil Ryu"

Galeria Cosplay *especial*

Galeria Cosplay *especial*



Galeria Cosplay *especial*

Bolo de Chocolate

Parte 2

Por Ingrid Orlandini

Estávamos na cozinha, fazendo bolo quando deveríamos estar treinando. Agora estamos totalmente sujos de fermento, assim como a própria cozinha. Estupendamente engraçado. Meus olhos se encontraram com os de Hinata e ela pareceu segurar uma gargalhada com todas as suas forças. Uma quentura me invadiu o peito e meu estômago se enroscou nas minhas tripas ao tentar um salto dentro de mim.

– Dê-me aqui, vamos usar a batedeira.
– Posso bater?
– Pode.

Hinata ajeitou as coisas para a irmã sobre o balcão, ainda sorrindo, e deu a batedeira na mão dela, que se posicionou. Eu não estou bem certo de que será uma boa ideia.

– Lá vai!

E não é que eu estava certo?! Na primeira volta da espátula da batedeira, ligada numa rotação em velocidade muito alta, lá se vai a mistura juntar-se com o fermento esparramado pelo chão. Não pude desviar a tempo, nem fazer Hinata-sama se abaixar, por estar ao meu lado. Hanabi, de certo, foi a mais atingida.

– Desligue – pediu Hinata, com as mãos estendidas e chocolate pelo rosto e cabelo.
– Opa! – disse Hanabi, ao ver o nosso estado e o de si mesma.

A Hyuuga mais velha sorriu para a irmã caçula, reconfortando-a. Cochichou algo em seu ouvido, ela olhou discretamente para mim e começou a gargalhar. Até imagino o que seja.

– E agora, nee-chan, acabou a massa – o tom que a menor usou lembrou muito uma criança a beira de lágrimas.
– Não, ainda sobrou um pouco – analisou Hinata olhando para a vasilha – Dá pra... Pra fazer um bolo pequeno.
– Que bom! – Hanabi sorriu.
– Vá tomar um banho, eu c-colocarei o bolo no forno – ela pegou uma assadeira já untada e colocou numa parte limpa do balcão – Depois vo-você pode enfeitar... Como quiser.
– Certo – ela desamarrou rapidamente seu avental e jogou sobre um banco alto enquanto corria escada acima.

Observei enquanto Hinata-sama colocava o restante da massa em uma assadeira em formato de coração escolhido pela irmã e levava ao forno. Eu ainda podia sentir o chocolate da massa na minha face, mas não quis limpá-lo. Aproximei-me assim que ela se virou, agora tínhamos que limpar aquela bagunça toda.

– Nii-san – ela chamou e eu levantei os olhos para encará-la. Com as bochechas rosadas mais que o normal e um pequeno sorriso, ela estendeu a mão para próximo do meu rosto.

Não recuei esperando o toque. Podia

ver o quanto ela tremia, mas sua mão tinha uma direção decidida. Aproximou-se do meu nariz e senti seu dedo passando por cima dele, para depois de afastar recoberto com uma camada de chocolate e levá-lo à boca. Lembra o controle sobre os meus hormônios? Bem, agora eles estão por um fio e não posso dizer que estou, exatamente, tentando impedir qualquer coisa. Especialmente depois de ver aquele pouco de chocolate restando em seu rosado lábio inferior, chamando-me. Quer saber? Pro inferno com o meu perfeito autocontrole. Sei que é proibido e pecaminoso, mas vou deixar para me importar com isso depois.

Puxei-a pela cintura até colar seu corpo no meu e a beijei, primeiro mordiscando-lhe o lábio inferior para sentir o sabor daquele pedacinho de chocolate. Não recebi resistência como resposta e aprofundei o beijo. A quentura do meu interior se fez presente e Hinata-sama deu um passo para trás, mas deve ter escorregado em algo, pois senti seu peso me puxando para baixo e, com as pernas amolecidas como estavam naquele momento, fui com ela para o piso da cozinha.

Ela sorriu, com os lábios ainda colados nos meus, e continuamos a nos beijar. Sem resistência, sem pecado, sem remorso. Só aproveitando o sabor daquele chocolate, quando a campainha do forno apitou, anunciando que o bolo estava pronto.

Nem sinal de que um dos dois iria tirar aquele bolo do forno, mas fomos interrompidos por outro barulho. Passos vindos do corredor, os reconhecíveis passos de Hanabi.

Rapidamente nos sentamos e, enquanto Hinata-sama pegava um pano, eu pegava um conjunto de vassourinha e pá que tínhamos colocado ali por perto para começar a limpeza.

> "Hinata olhou mais uma vez para o bolo e para a receita e depois para mim, abrindo um largo sorriso ao mesmo tempo em que suas bochechas pálidas e ainda meio sujas ruborizaram."

– Hinata-nee-chan, o bolo vai queimar – Hanabi se desesperou aproximando-se do forno e vendo que ele continuava a apitar. Calçou as luvas e tirou a assadeira de lá – Foi quase!

– D-desculpe, Hanabi – Hinata se levantou, mas eu continuei abaixado, limpando a cozinha. Eu podia ver claramente o quão corada a mais velha se encontrava e um sorriso convencido se formou nos meus lábios, sabendo que aquele rubor era por efeito meu – E-eu me... Distraí um pouco.

– Tudo bem – ela colocou o bolo no balcão após Hinata passar pano por ele e retirou a bisnaga de cobertura de baunilha de dentro da geladeira.

Enfeitou toda a borda com uma fina camada de cobertura e, quando ira começar as letras, uma criada com a marca da maldição da Família Secundária apareceu na porta, fazendo uma reverência.

– Hanabi-sama, seus companheiros de Time estão esperando-o, dizem ter uma missão de última hora.

– Ah! Mas que droga! – disse, entregando a cobertura a sua irmã e se dirigindo a porta. A criada já havia se retirado

– Termina pra mim, nee-chan?

– C-claro – e Hanabi sumiu pelos corredores.

Eu retornei, entrando pela porta dos fundos. Tinha ido levar o lixo que recolhera na pá, composto principalmente de massa de bolo e fermento. Hinata terminava de colocar o "H", referente ao nome de sua irmã, com a cobertura, sobre o bolo.

– Está pronto – ela colocou o bolo sobre a pia, ao lado do suporte de madeira contendo o livro de receitas de sua falecida mãe.

O bolo, mesmo pequeno, tinha ficado muito bonito, decorado com baunilha e as letras "N + H" no centro. Ao chegar, Hanabi comeria o bolo, junto comigo e com Hinata-sama, imaginando que ali continha sua inicial mais a minha, mas eu tenho certeza de que eu e Hinata faremos diferente.

Vamos comer aquele bolo como um início. De que exatamente não sabemos e, sinceramente, duvido que queiramos saber, só queremos mesmo é deixar acontecer. Imaginaremos que aquelas iniciais são referentes a "Neji + Hinata".

Hinata olhou mais uma vez para o bolo e para a receita e depois para mim, abrindo um largo sorriso ao mesmo tempo em que suas bochechas pálidas e ainda meio sujas ruborizaram.

– N-neji-nii-san – ela não conseguia largar o sufixo – Sabe como... Como se c-chama esse bolo?

– Como, Hinata-sama?

– Beijo Doce.

FIM

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

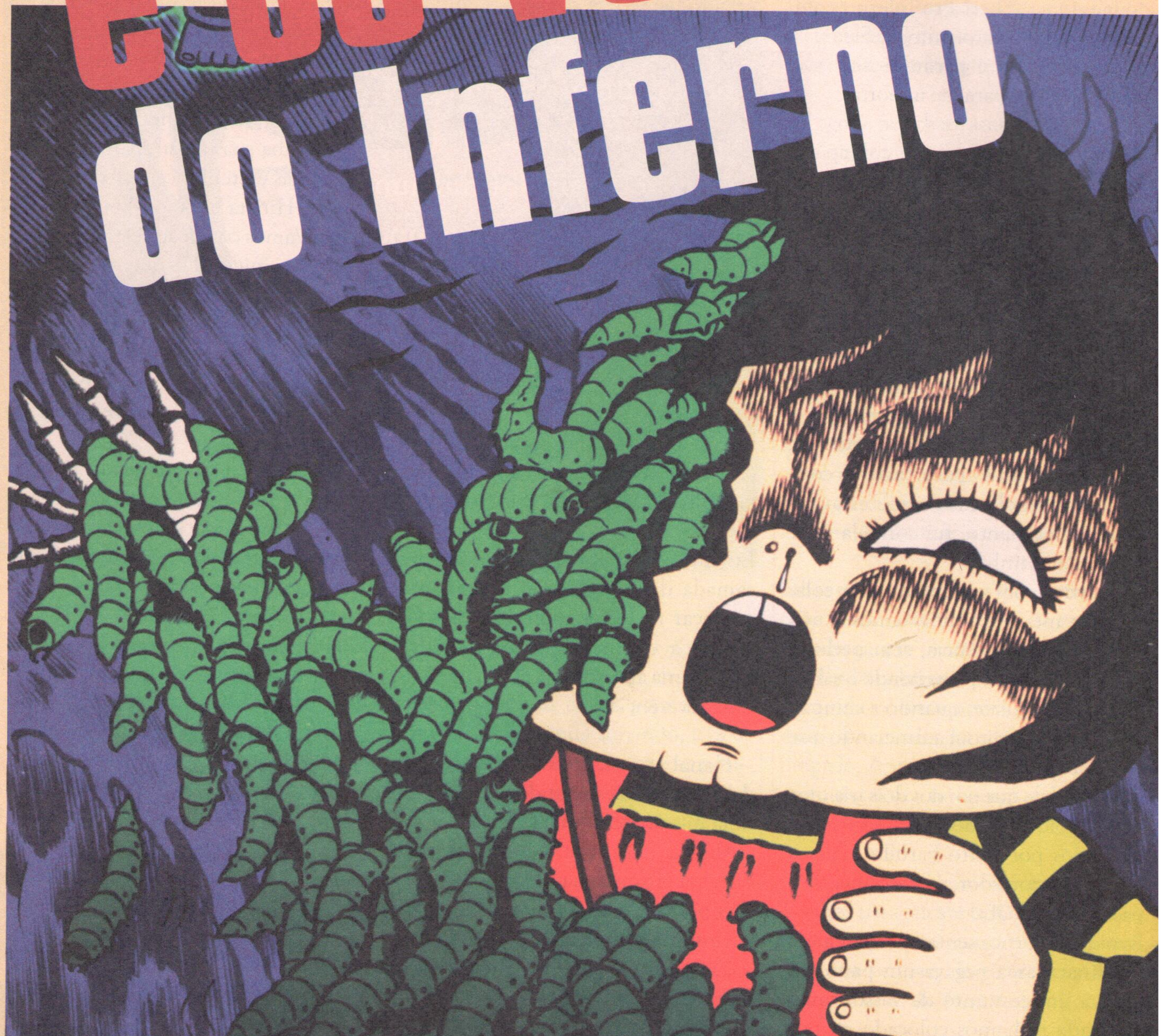
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

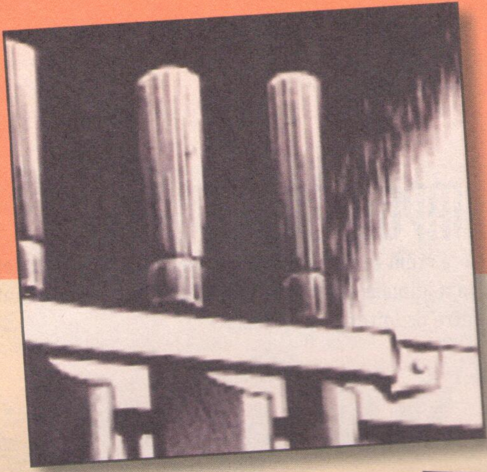
Nota: A obra Naruto pertence exclusivamente ao seu criador, Masashi Kishimoto. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

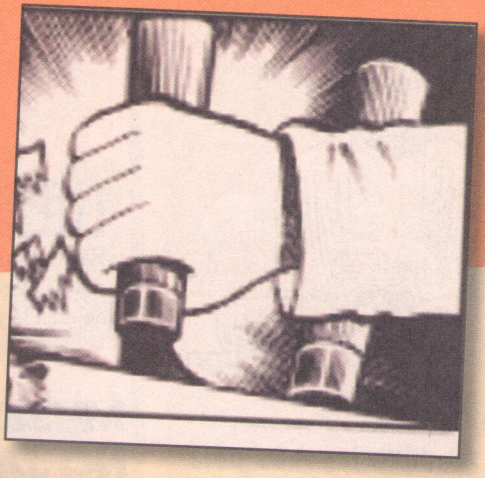
Divulgação

Oninbo e os Vermes do Inferno

Oninbo e os Vermes do Inferno – vol. 1
de Hideshi Hino
14 x 21 cm - 192 páginas - Preto e branco
Preço: R$ 29,00





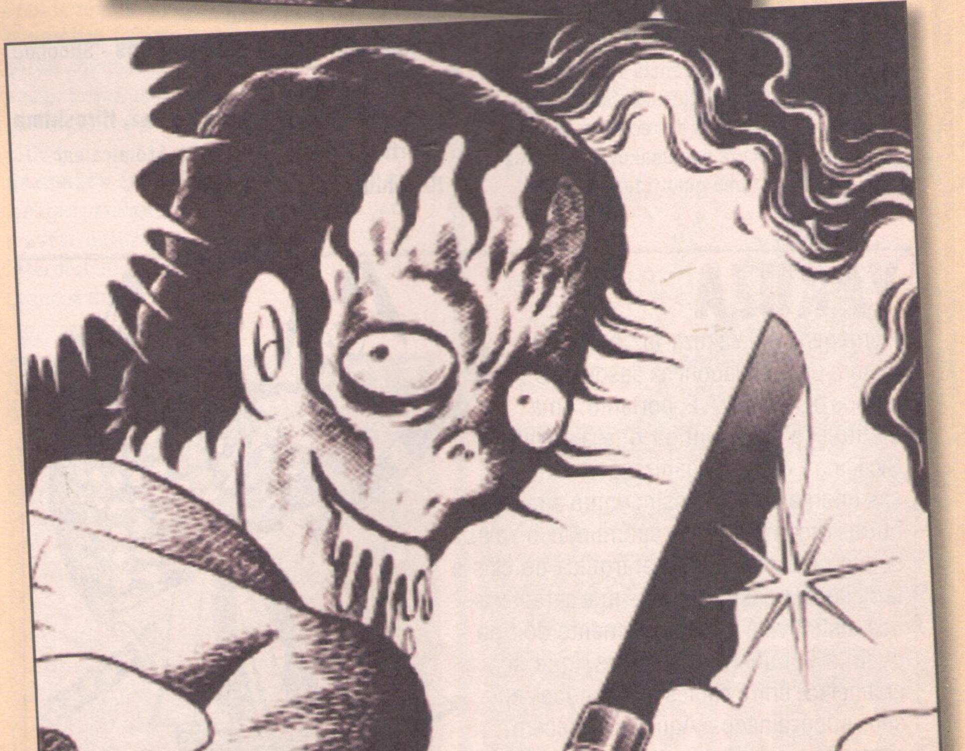


Oninbo e os Vermes do Inferno traz as aventuras macabras de Oninbo, um pequeno demônio que vive à caça dos Vermes do Inferno, estranhas criaturas que habitam a alma das pessoas, alimentando-se dos traumas e das experiências ruins pelas quais passaram.

Não se deixe enganar pelas aparências, pois Oninbo assume a forma de um garotinho adorável, mas com maus hábitos à mesa. Monstros assassinos, fantasmas rancorosos, vermes repugnantes, objetos que se transformam em seres demoníacos, bebês diabólicos, serial killers. Esses são os alvos de Oninbo, e, se as pessoas atormentadas por essas visões se beneficiam com as intervenções do pequeno demônio estrábico, isso é apenas um efeito colateral.

Mais uma vez Hideshi Hino, o mestre do mangá de terror, nos mostra o lado negro da alma humana.

Este é o terceiro volume da série Horror Mangá, da Zarabatana Books, que já publicou A Serpente Vermelha, que cria um ambiente de terror sufocante em que o garoto protagonista da história vive atormentado por sua estranha família e por uma serpente infernal; e O Garoto Verme, que narra uma aterrorizante história de rejeição e solidão que nos remete às clássicas histórias de Kafka.



coluna Nippon

Por Minami Keizi

AS ARTES

O amor do povo japonês pela beleza se manifesta de muitas maneiras e, de modo muito especial, nas artes. A introdução da arte no Japão coincide com a entrada do budismo, no Século VI. Quatro séculos depois que a Índia, a China e a Coréia exportaram as artes para a terra do Sol Nascente, os japoneses haviam dado a elas um estilo inteiramente peculiar.

SAKÊ

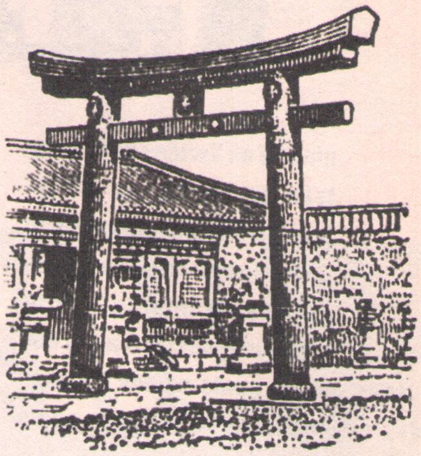
Há dois tipos de sakê refinado: o karakuchizakê (sakê seco com teor alcoólico acima de dois graus) e o amakuchizakê (sakê doce). Dizem que em épocas de prosperidade, proporcionalmente à estabilidade do momento, a preferência recai sobre o karakuchi, cujo paladar não cansa o consumidor e, em épocas de recessão, passa a ser maior a procura por amakuchi, que traz saciedade com uma quantidade menor.

LITERATURA JAPONESA

Há muito tempo, os japoneses têm se mostrado ativos na literatura e nas letras. Numerosas novelas foram traduzidas para idiomas estrangeiros nestes últimos anos e continuam gozando de grande popularidade entre os leitores do exterior.

MUSEUS NO JAPÃO

- **Museu Edo-Tokyo** - Edo-Tokyo Hakubutsukan
- **Instituto Nezu de Belas Artes** - Nezu Bijutsukan
- **Museu Nacional** - Tokyo Kokuritsu Hakubutsukan
- **Tokyo Opera City Art Gallery**
- **Tokyo Metropolitan Teien Art Museum** - Tokyo-To Teien Bijutsukan
- **Museu Nacional de Arte Ocidental** - Kokuritsu Seiyoo Bijutsukan
- **Museu de Arte Contemporânea de Tokyo** - Tokyo Gendai Bijutsukan
- **Setagaya** - Setagaya Bijutsukan
- **Museu Nacional de Ciência** - Kokuritsu Kagaku Hakubutsukan
- **Museu do Tabaco e do Sal** - Tabako to Shio no Hakubutsukan
- **Museu do Corpo de Bombeiros** - Shooboo Hakubutsukan
- **Museu Comemorativo da Paz, Hiroshima** - Perfil dos Danos da Bomba Atômica em Hiroshima



YAKUZA

A imagem do Yakuza faz parte da cultura popular japonesa desde pelo menos o século 17. É, portanto, uma instituição mais antiga que a Máfia Siciliana e outras organizações criminosas internacionais. Assim como a máfia e outras organizações do submundo, o Yakuza segue uma estrutura hierárquica de clãs e famílias. No caso japonês, uma característica distintiva é o relacionamento do tipo oyabun-kobun (pais e filhos) que se estabelece entre chefes das gangues e seus subordinados. Aqueles oferecem proteção e orientação, estes retribuem com obediência e lealdade.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1871 – Foi instalado o serviço de correio; abolidos os feudos e estabelecidas as províncias (To, Dô, Fu, Ken).

1872 – Foi instalada a primeira estrada de ferro.

Estabelecido o serviço militar obrigatório.

Estabelecido o curso primário obrigatório.

Uso do calendário europeu.

Permissão da propagação do cristianismo.

1873 – Volta dos Estados Unidos o emissário Iwakura Tomomi.

Fracassa a opinião da “invasão da Coréia”; Saigo Takamori, Itagaki Taissuke e outros deixam o governo.

1874 – Itagaki Taissuke sugere ao governo formar um congresso de representantes do povo.

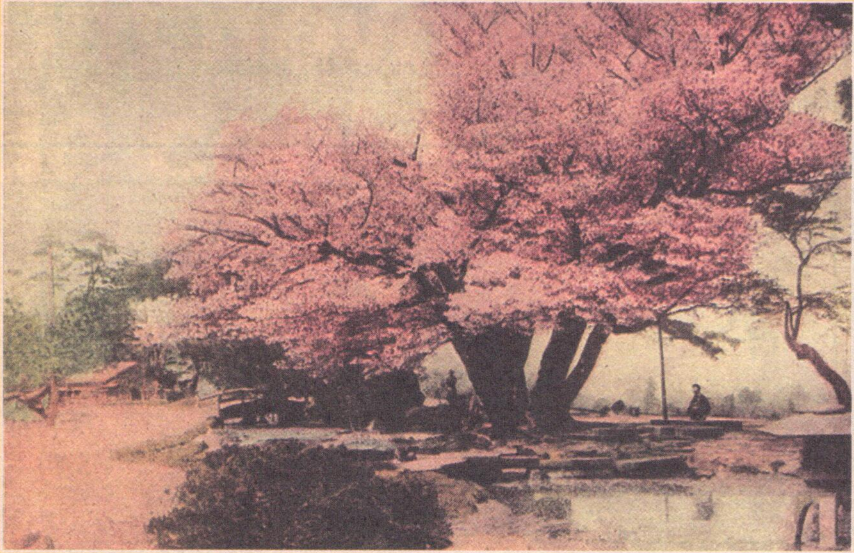
Revolta de Saga por Etô Shimpei.

O Japão manda uma força expedicionária à ilha Formosa.

1875 – É fundada a Universidade Doshi-sha por Nijima Jô.

Estabelecida a lei de imprensa.

O Japão faz acordo com a Rússia e adquire parte da ilha Sacarina e o arquipélago Chishima.



ESTAÇÕES DO ANO NO JAPÃO

PRIMAVERA

Janeiro (mutsuki): Mês em que se põe de molho na água os primeiros grãos de arroz produzidos naquele ano. Por ser o mês em que as pessoas confraternizam para festejar o início do ano.

Fevereiro (kisaragi): Significa época em que as plantas renascem.

Março (yayoi): Originou-se de iyayoi que traz a idéia de maior exuberância adquirida pelas plantas.

VERÃO

Abril (Uzuki): Mês em que floresce u no hana, flor de uma espécie de saxífraga.

Maio (satsuki): Forma abreviada de sanaezuki. Mês em que se plantam as primeiras mudas de arroz.

Junho (minazuki): Por ser época de estiagem e falta de água, e também minazuki por se época de irrigar as plantações de arroz.

OUTONO

Julho (fumizuki): Originou-se de fufumizuki, ou seja, mês em que os grãos de arroz começam a se formar. Também pelo fato de pôr os livros ao sol para evitar que sejam estragados por insetos.

Agosto (hazuki): Significa perder as folhas. Por ser época de hohari, ou seja, do desenvolvimento dos cachos de arroz.

Setembro (nagatsuki): Existem versões como forma abreviada de inakaritsuki, ou seja, mês da colheita de arroz, ou ainda, por ser o mês em que a noite passa a ser mais longa.

INVERNO

Outubro (kannazuki): Mês em que, segundo a lenda, todos os Deuses se reuniam no Grande templo de Izumo.

Novembro (shimotsuki): Forma abreviada de shimooritsuki, mês das geadas, ou ainda, forma abreviada de shiteosamezuki, que significa mês de depositar os grãos colhidos.

Dezembro (shiwasu): Pelo fato de os monges percorrerem várias localidades para realizar leituras de sutra. Pode ser ainda interpretado como toshihatsuru, ou seja, o findar do ano.

OUTONO, A Estação da Leitura (Dokusho no Aki)

Os japoneses consideram o outono a melhor época para a leitura. Neste período do ano, o sol se põe mais cedo e as noites ficam mais longas, enquanto o calor do verão vai dando lugar para a brisa refrescante do outono, convidando as pessoas a se dedicarem a um bom livro. É no outono, entre os dias 27 de outubro e 9 de novembro, que os japoneses promovem a Semana do Livro (Dokusho Shûkan), organizando exposições de livros, palestras, concursos literários e diversas outras atividades para estimular a leitura.

OUTUBRO

O mês de outubro é chamado de Kannazuki ou de Kaminazuki de acordo com o calendário antigo (literalmente, mês sem Deus), procedendo esse nome da lenda que diz que nesse mês todos os Deuses reuniam-se no Grande Templo de Izumo para celebrar união entre homens e mulheres. Por consequência, os Deuses ficavam ausentes em outras regiões. Há os que atribuem a origem do nome pelo fato de não haver trovões nesse mês. Dizem ainda que se chama Kaminashizuki por ser o mês em que se faz a fermentação de cereais colhidos para fabricar o sakê.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ABSOLUT VODKA
ACTIVIA
ANIMAX
AXE
Bradesco
CITROËN
CloseUp
Comfort
ÉPOCA
HELLMANN'S
Itaú
Kibon
NOKIA
OMO
Rexona
SEDA
Unilever

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

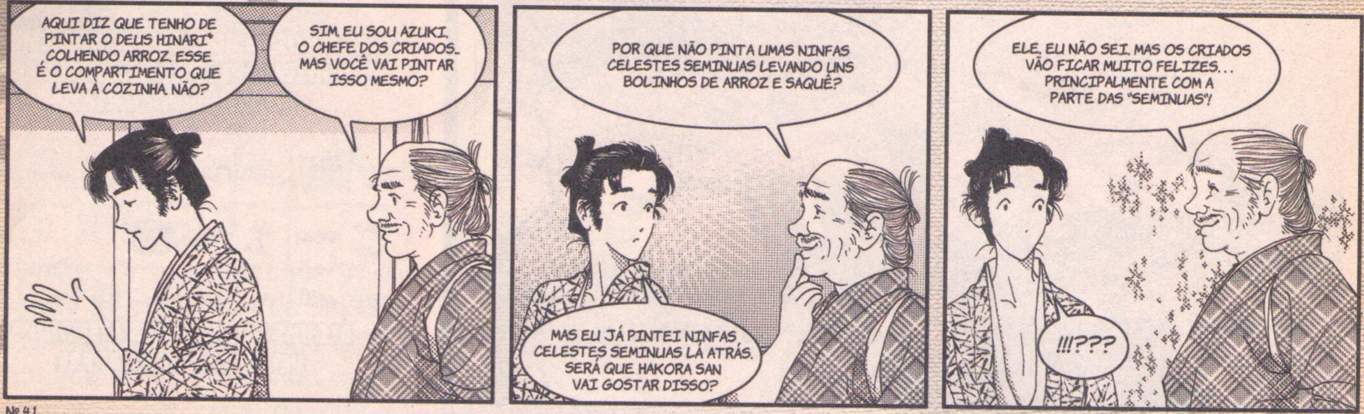
QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diego Saito

RONINS

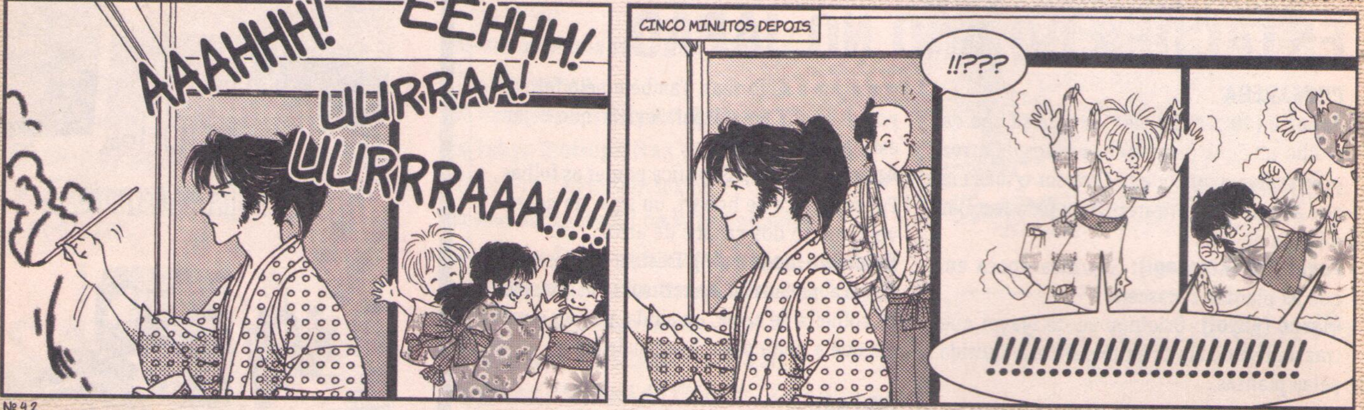
Studio Seasons

Ainda na mansão de Hakora...!

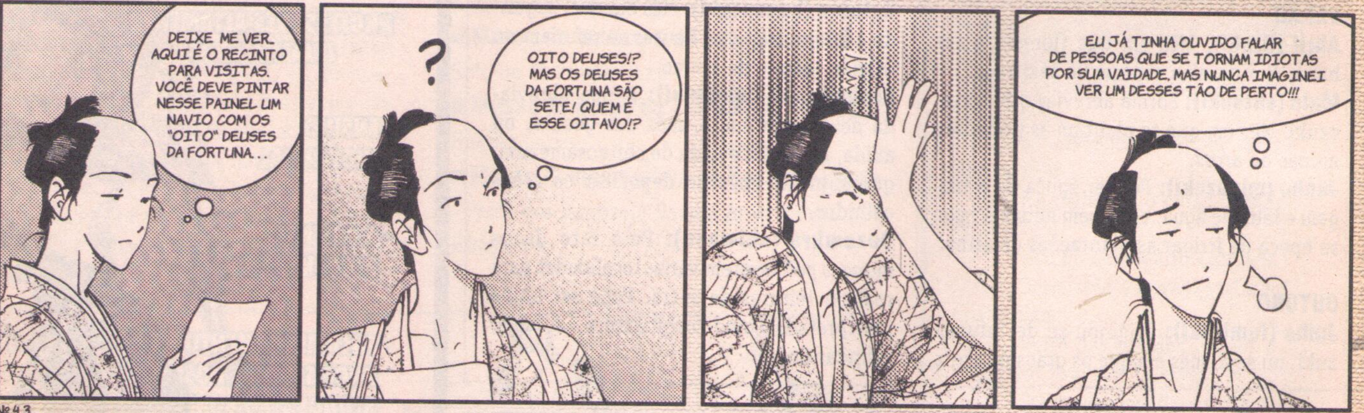

AQUI DIZ QUE TENHO DE PINTAR O DEUS HINARI* COLHENDO ARROZ. ESSE É O COMPARTIMENTO QUE LEVA À COZINHA, NÃO?
SIM, EU SOU AZUKI, O CHEFE DOS CRIADOS... MAS VOCÊ VAI PINTAR ISSO MESMO?
POR QUE NÃO PINTA UMAS NINFAS CELESTES SEMINUAS LEVANDO UNS BOLINHOS DE ARROZ E SAQUÊ?
MAS EU JÁ PINTEI NINFAS CELESTES SEMINUAS LÁ ATRÁS. SERÁ QUE HAKORA SAN VAI GOSTAR DISSO?
ELE, EU NÃO SEI, MAS OS CRIADOS VÃO FICAR MUITO FELIZES... PRINCIPALMENTE COM A PARTE DAS "SEMINUAS"!
!!!???

Nº 41

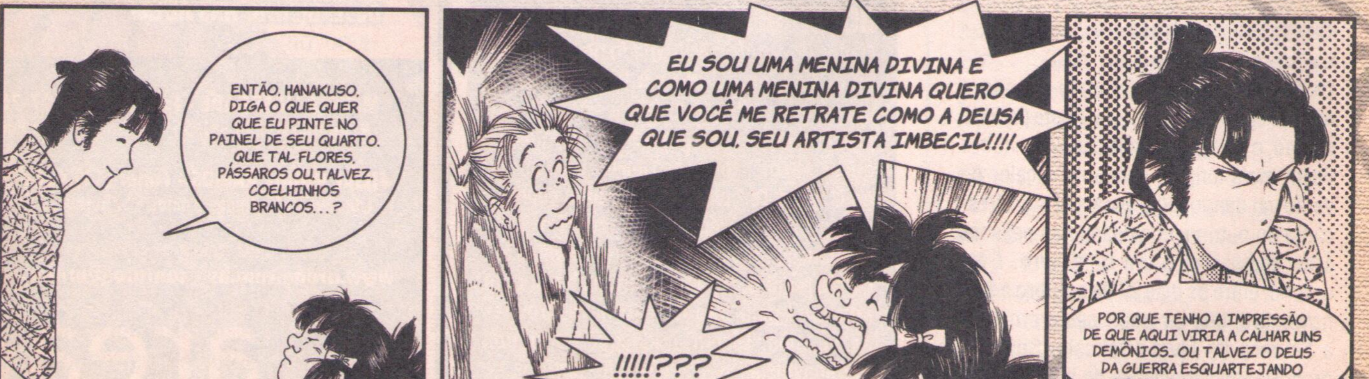
*DEUS DA FERTILIDADE E DAS COLHEITAS.


AAAHHH!
EEHHH!
UURRAA!
UURRRAAA!!!!!
CINCO MINUTOS DEPOIS.
!!???
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Nº 42


DEIXE ME VER... AQUI É O RECINTO PARA VISITAS. VOCÊ DEVE PINTAR NESSE PAINEL UM NAVIO COM OS "OITO" DEUSES DA FORTUNA...
?
OITO DEUSES!? MAS OS DEUSES DA FORTUNA SÃO SETE! QUEM É ESSE OITAVO!?
EU JÁ TINHA OUVIDO FALAR DE PESSOAS QUE SE TORNAM IDIOTAS POR SUA VAIDADE, MAS NUNCA IMAGINEI VER UM DESSES TÃO DE PERTO!!!

Nº 43


ENTÃO, HANAKUSO, DIGA O QUE QUER QUE EU PINTE NO PAINEL DE SEU QUARTO. QUE TAL FLORES, PÁSSAROS OU, TALVEZ, COELHINHOS BRANCOS...?
EU SOU UMA MENINA DIVINA E COMO UMA MENINA DIVINA QUERO QUE VOCÊ ME RETRATE COMO A DEUSA QUE SOU, SEU ARTISTA IMBECIL!!!!
!!!!!???
POR QUE TENHO A IMPRESSÃO DE QUE AQUI VIRIA A CALHAR UNS DEMÔNIOS... OU TALVEZ O DEUS DA GUERRA ESQUARTEJANDO MENINAS MAL-EDUCADAS!!!!

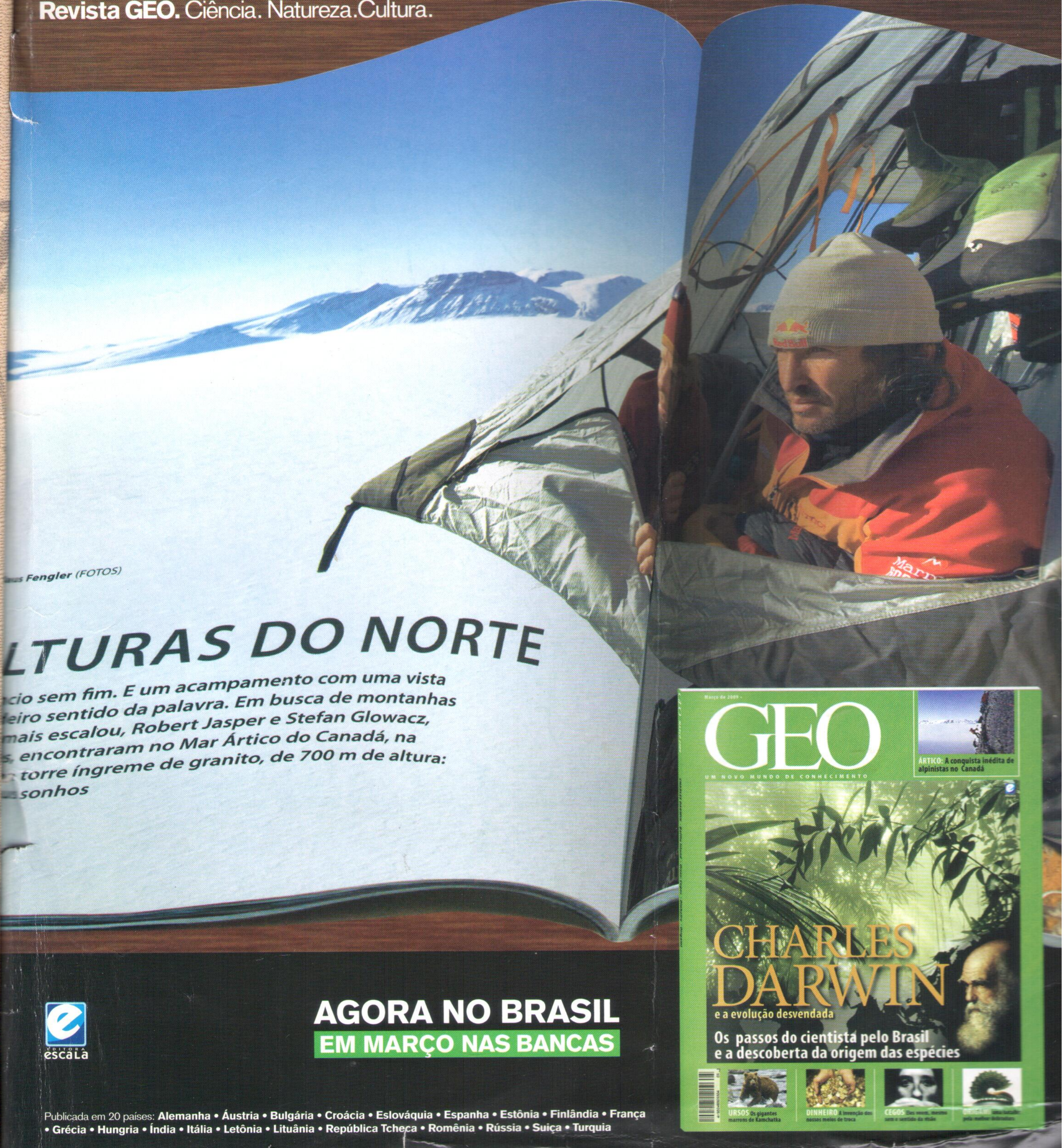
Nº 44

CONTINUA...

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

Um novo mundo de conhecimento

Revista GEO. Ciência. Natureza. Cultura.



Fengler (FOTOS)

LTURAS DO NORTE

cio sem fim. E um acampamento com uma vista
eiro sentido da palavra. Em busca de montanhas
mais escalou, Robert Jasper e Stefan Glowacz,
, encontraram no Mar Ártico do Canadá, na
torre íngreme de granito, de 700 m de altura:
sonhos

Março de 2009
GEO
UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO
ÁRTICO: A conquista inédita de alpinistas no Canadá
CHARLES DARWIN
e a evolução desvendada
Os passos do cientista pelo Brasil e a descoberta da origem das espécies
URSOS Os gigantes marrons de Kamchatka
DINHEIRO A invenção dos nossos meios de troca
CEGOS

editora escala

AGORA NO BRASIL

EM MARÇO NAS BANCAS

Publicada em 20 países: **Alemanha • Áustria • Bulgária • Croácia • Eslováquia • Espanha • Estônia • Finlândia • França • Grécia • Hungria • Índia • Itália • Letônia • Lituânia • República Tcheca • Romênia • Rússia • Suíça • Turquia**

RPG
divertido como
você gosta!

BEN-10
Regras para o Omnitrix e seus dez alienígenas

LE PARKOUR
Você também pode subir pelas paredes

MESTRE ARSENAL
A origem secreta do maior vilão de Arton

10 ANOS DE HOLY AVENGER
Eles retornam ao Templo do Inseto-Rei, e você também

Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

PAPÉIS DE COMBATE
Escolha o seu e vamos à luta!

PERÍCIAS
Elas podem ser ainda mais desafiadoras

MECHAS
VOCÊ AINDA VAI PILOTAR UM

Completo Aventureiro • DragonMech

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000